

8 bit • GAME BOY • MEGADRIVE • SUPER NINTENDO • PLAYSTATION • PC

44

# D ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

DREAMCAST VS PLAYSTATION II VS NINTENDO DOLPHIN

ACE COMBAT 3  
electrosphere

HEROINES 2  
ALADDIN 2

МИР ANIME выпуск 5

OMEGA BOOST

МУЗЫКА  
В ИГРАХ

SHOUJO KAKUMEI UTENA  
BATTLE ATHLETES  
SLAYERS  
TEKKEN

Darkman  
Alien 3  
Castlevania 4  
Broken Sword 2  
Super Donkey Kong 99

Xenogears  
РЕШЕНИЕ

ЖУРНАЛ И ГАЗЕТА «ДРАКОН ПЛЮС» В ОДНОМ НОМЕРЕ!

**ВГЛЯДИТЕСЬ В ЭТО ЛИЦО!**

НОМЕР  
**45**

# ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

PLAYSTATION  
MEGADRIVE  
SUPER NES  
GAME BOY  
8 BIT



**ВОСПЫТЕЙ:**  
**ЧТО ЭТО ТАКОЕ?**

Именно его вы увидите на обложке 45-го номера «Великого Дракона».

\*\*\*

Обратите внимание также на то, как написано название (логотип) «Великий Дракон».

\*\*\*

Мы предполагаем выпустить следующий номер журнала именно с таким логотипом.

\*\*\*

Не проходите мимо!

\*\*\*

Напишите, нравится ли он вам или лучше оставить прежний?

# ТРЕТЬЯ СТРАНИЧКА:

Информационный бюллетень

## У «ДРАКОНА» – НОВАЯ ПЕЩЕРА

С середины мая наш генеральный директор получил возможность отдохнуть от постоянного высокочастотного шума и гама, разносящегося по помещениям редакции из комнаты, занимаемой авторским коллективом: упомянутый коллектив был в полном составе успешно переселен из уютного редакционного подвальчика на Каретном ряду в новое помещение близ Таганской площади (Объект «Х»). Отныне, избегая соблазнов вроде магазина «Русская водка» на выходе из метро, оглябая препоны в виде бдительных охранников у дверей Объекта, доблестные авторы попадают в дружелюбную среду, в которой уже ничто не мешает им творить, а они, в свою очередь, тоже мало кому докучают. Из недостатков единственно отмечена кошка, ежевечерне помечающая одну из дверей. На Каретном, 5 (м. Маяковская) у нас остается склад, где можно приобрести журналы. Только всяких Корнеевых с Пожарскими там теперь не найти.



Когда летняя жара в Москве достигла такого пика, что поголовно все водители машин стали вываливать левые локти из окон, как собаки языки из пасти, редакция устремилась к воде. Но вместо того, чтобы сходу нырнуть, редакция вдруг начала любоваться своим отражением. И ей ужасно захотелось, чтобы на нее полюбовались читатели до того, как она станет мокрой, противной и начнет стряхивать с себя воду, вибрируя опять же в собачьем стиле.

Известно, что когда от жары мозги плавятся, то у одних они разжижаются, а у других сплавляются, превращая череп в единый костный монолит. Именно последним объясняется мое, то есть главного редактора, безумное согласие на публикацию колонки фотографий первой пятерки охваченной поголовным нарциссизмом редакции. (Пятерка — первая в смысле, что раньше других сумела захватить место на 3-й странице). Только превращением черепной коробки в тигель для получения золота из свинца можно оправдать и то, что написано рядом с этими фото, и то, что я пишу сейчас. До сих пор не понимаю, как эти любители самовыразиться и самополюбоваться сумели меня уломать! А ведь я им рассказывал, что произошло с одним таким, Нарцисс его звали...

Валерий Поляков

### АГЕНТ КУПЕР

статус: человек внутреннего старения

Измученный июньской жарой, отсутствием в доме горячей воды, проблемами с доступом в Сеть и, добавок, простудой с температурой 38, Куп чуть не впал в Великую Летнюю Депрессию. Однако, возможность поиграть с новым дизайном журнала, появление свежей леталки от Namco, а главное, поддержка одной таинственной особы из Дубнинского Института ядерных исследований — все это поставило секретного агента на ноги. Поводка в Питер завершила курс лечения.



Играет сейчас:

Ace Combat 3 (PS2)  
Street Fighter III: 3rd Strike (PS2)  
Ninja Gaiden 4 (PS2)

### LOLD HANTA

статус: коварный хитрюга

Знаменитая Синдел, несмотря на титанические усилия, так и не смогла вытащить Ханту на Украину, логостить в Белой Церкви. Если бы он уехал, в редакции бы стало на одно патлатое существо меньше, отсюда исчезли бы сидюки с тяжелым металлом, пустые пивные бутылки, прекратились бы совместные с Купером розыгрыши молодых авторов, тексты бы писались в срок, и жизнь была бы скучна и невыразительна. Как хорошо, что StarLight с нами!



Играет сейчас:

NEOWARS (PC)  
Final Fantasy 9 (PS2)  
Star Ocean 6 (PS2)

### ELER CANT

статус: гуманоид-гуманист

В последнее время широкое распространение получила гипотеза о том, что Кант — не человек, а инопланетинин Ал-Экс, сошедший к нам с благородной миссией: научить всех землян сакральному искусству Автостона. Подлевателей в эзотерических кругах Алу пока найти не удалось, но он неустойчиво демонстрирует добрый пример: только-только вернувшись из полного опасностей и приключений вояжа по Грузинскому царству, Сирийскому ханству и Египетскому пирамидству, он, едва отдохнув с дороги, отбыл в сторону Кирова. Когда Ал играет, науки не известно.



Играет сейчас:

Duke Nukem 3D (DCC)  
Pantheon Star (DCC)  
Mortal Kombat II (MD)

### DUICK WADER

статус: надежда русской журналистики

Надеется пережить на российской премьере первой серии «Звездных войн» второе рождение. Сейчас Вейдер участвует в издании журнала «Водоворот», активно продвигая там игры Warhammer, и проходит практику на одной из московских радиостанций. Это все замечательно, только статей в Дракон от него что-то не видно. Нехорошо, друг, забывать старых боевых подруж! Кстати, если вам случится услышать от нашего Джедая, что Эгладор — место, недостойное приличного человека, покажите ему это фото, сделанное как раз в Нескучнике. То-то удивите парня!



Играет сейчас:

N-Wing Alliance (PC)  
Rainbow Six (PC)  
FIFA Soccer 98 (PS2)

### ROMAN S. YEROKHIN

статус: монстр дизайнера

Практически восставший из пепла, временно потерявший рассудок из-за падения Российской экономики и беспощадно растерявшийся стрелами Амура и Зоры наш восходящий художник после года отсутствия под фанфары возвращается в редакцию, где в настоящий момент проходит курс реабилитации в связи с нападением на него коды новоявленного поколения багдого. Ненстоящая фантазия и твердая рука творца вновь запустили конвейер сногшибательных проектов, по-рыцарски посвященных его возлюбленной Людочке Махненко и ... всем, всем, всем, кто читает наш журнал!



Играет сейчас:

Final Fantasy (DCC)  
Resident Evil (PS2)  
Ghosts 'n' Ghosts (DCCS)

### ВСЕГО 160 ИГР

PC	Grand Theft Auto	20	Rayman	95	Vandal Hearts II: Heaven's Gate	46	Rastan Saga 2	94
	Alone in the Dark	43	Reboot	95	Vigilante 8: Second Offense	44	Robocop vs Terminator	93
	Army Men III: A Space Odyssey	43	Red Asphalt	96	Warpath: Jurassic Park	45	Sagaia	78
	Conquest: Frontier Wars	43	Resident Evil 2: Dual Shock Version	28	WCW Nitro	96	Indiana Jones and the Last Crusade	93
	Descent: Freespace 2	43	Resident Evil: Nemesis	45	Wild Arms: 2nd Ignition	45	Sonic Spinball	93
	Imperium Galactica II	43	Road Rash	95	Worms	97	Star Trek: The Next Generation	64
	Prince of Persia 3D	43	Road Rash 3D	38	X-Men: Children of the Atom	35	Storm Lord	93
PlayStation	Jet Moto	96	Saga Frontier 2	48	Xenoplayers	30	Super Donkey Kong 99	61
	Jet Moto 2	96	Shadow Madness	25	Aladdin 2	62	Super Skidmarks	94
	Knockout Kings	95	Shao Lin	44	Battletech	93	Target Earth	94
	Lucky Luke	95	Space Griffon	97	Beyond Oasis (Story of Thor)	93	Terminator (The)	70
	Metal Gear Solid Integral	44	Metal Slug	97	Canon Fodder	93	Terror from the Deep	94
	Mortal Kombat: Special Forces	45	Speedster	96	Clockwork Knight	93	Time Killers	94
	Beast Wars	95	Spice World	96	Daze Before Christmas	93	Ultimate Mortal Kombat 3	94
	Broken Sword 2: The Smoking Mirror	10	Spyro the Dragon	96	Dune 2	96	View Point	93
	Burning Road	96	Suikoden	95	Dune 2	96	War Song	93
	C: The Contra Adventure	96	Tekken 2	96	Dynamite Duke	93	Super Nintendo	93
	Colin McRae Rally	95	Tekken 3	97	Ecco The Dolphin	93	B.O.B.	94
	Crash Team Racing	45	Tenchu (американская версия)	97	Greatest Heavyweights	94	Breath of Fire	94
	Dead Ball Zone	45	Tenchu (японская версия)	96	Hercules 2	63	Bubsy 2	94, 95
	Dew Prism	46	Test Drive 4	97	Itchy & Scratchy Game (The)	68	Cannon Fodder	94
	Dino Crisis	44	Test Drive 5	97	Jurassic Park	94	Castlevania 4: Return of Dracula	72
	Duke Nukem 3D: Time to Kill	96, 97	Thunder Truck Rally	97	Krusty's Super Fun House	94	College Slam	94
	Duke Nukem 3D: Total Meltdown	96, 97	Toca: Touring Car Championship	96	Michael Jackson's Moonwalker	93	Donkey Kong Country	94
	Final Fantasy IX	97	Tomorrow Never Dies	44	Out Runner 2019	93	Donkey Kong Country 2	94
	Formula 1 '98	97	Too Human	47	Phelios	93	Donkey Kong Country 3	94
	Formula Karts	44	Unholy War (The)	96	Power Monger	94	Super Return of the Jedi	95
	Front Mission 3	44					Terminator (The)	70
	Gex 3: Deep Cover Gecko	29					Game Boy	
							Aladdin	93
							Alien 3	78
							Indiana Jones and the Last Crusade	93
							Lion King (The)	93
							Sword of Hope	93
							Storm Lord	93
							Super Blast	93
							8 bit	
							3D Battles of World Runner (The)	92
							Adventure Island 4	92
							After Burner	92
							Attack of the Killer Tomatoes	92
							Darkman	76
							Duck Tales 3	92
							Dungeon Magic	93
							Earthbound (Mother)	53
							Empire Strikes Back (The)	92
							Faxianadu	92
							Journey to Silius	92
							Kid Kool	92
							Magical Doropie	92
							Operation Wolf	92
							Princess Tomato	92
							in the Salad Kingdom	92
							S.C.A.T.	92
							Soccer Fight 2 (Goal 2)	92
							Super Donkey Kong	92
							Super Mario Bros. 3	92

# СОДЕРЖАНИЕ

№44

ТЕЛЕФОН РЕДАКЦИИ:  
911-07-00

FUN  
CLUB

- 5 Морализмы
- 5 Невероятный язык, неслыханный человеком  
Читатели продолжают собирать коллекцию опусов с обложек пиратских дисков.
- 5 Аниграф '99
- 6 Египет — геймерам?
- 7 Давайте попробуем!
- 7 Приколы геймеров
- 8 Anime и американская мультипликация: соотносительный анализ
- 98 Наш выбор в Интернет
- 99 Хит-парады  
Впервые! Хит-парад игр для Game Boy

## Sony PlayStation

- 10 **BROKEN SWORD 2: THE SMOKING MIRROR**  
Если вы являетесь настоящим ценителем квестов, и вам не терпится поставить на полку еще один игровой компакт, смело берите Broken Sword 2. Не пожалеете!
- 16 **OMEGA BOOST**  
Как стрелялочка на день Omega Boost идеальна. Тучи вражеских кораблей, десятки гигантских орбитальных станций, даже аналог Звезды Смерти имеется.
- 18 **DISCWORLD 2: MORTALITY BYTES**  
Теперь вы сами станете Смертью!
- 20 **GRAND THEFT AUTO**  
Симулятор угонщика автомобилей.
- 22 **X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM**  
Все супер-удары всех персонажей «Детишек Атома».

## 24 SHADOW MADNESS

В одном из западных ревью на SM я прочитал занимательную фразу: «Если бы выбор при покупке ролевых игр был похож на выбор спутницы для свидания, то SM была бы той некрасивой девушкой, с которой все любят поговорить, но никто и никогда не приглашает»... Я же отвечу: «С лица воду не пить»...

## 28 RESIDENT EVIL 2. DUAL SHOCK VERSION

Трястись вы будете не только от Dual Shock, но и от новой порции ужасов.

## 29 GEX 3: DEEP COVER GECKO

Разработчики демонстрируют поразительную неспособность учиться на собственных ошибках.

## 30 XENOGARS

Прохождение. Главы 1 — 4.

## 36 ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE

Девушки и самолеты в одном флаконе!

## 38 ROAD RASH 3D

Повсеместная трехмеризация докатилась до предмета обожания миллионов, до смеси скорости и мордобоя с диким удовольствием, до незабвенного Road Rash!

## 40 HEART OF DARKNESS

Идя смотреть солнечное затмение, не бери с собой любимую собаку...

## 16 бит. MegaDrive

## 61 SUPER DONKEY KONG 99

Хакерам братской республики Китай посвящается — 3

## 62 ALADDIN 2

Продолжение мега-хита бродилочного жанра, приключения Аладдина Великолепного.

## 63 HERCULES 2

Несколько отличная, мягко говоря, от той, что учат в школе, версия приключений Геракла. Оно и понятно, древние греки не играли в видеоигры. И все вымерли...

## 64 STAR TREK. THE NEXT GENERATION

...А в конце игры капитан Пикар наплюет на все ваши труды. Обидно, да? Попробуйте пройти игру еще раз, может вам удастся достичь иной концовки...

## 68 THE ITCHY & SCRATCHY GAME

Рекомендуется как противоядие от перегрузок, вызванных усердной учебой, выматывающей работой, прохождением супер-сложного боевика и прочими праведными делами.

## РИНГ

## 70 The TERMINATOR vs The TERMINATOR

На ринге «Терминатор» для SNES, описанный в №42, и его «однофамилец» для Мегадрайва.

## 16 бит. Супер Нинтендо

## 72 CASTLEVANIA 4. RETURN OF DRACULA

И вот вы стоите на утесе и наблюдаете разрушение замка Дракулы...

## 8 БИТ

## 76 DARKMAN

Разнообразные препятствия на пути героя вполне могут привести в отчаяние даже достаточно опытных игроков.

## GAME BOY

## 78 ALIEN 3

«В одном я уверена: если хотя бы одно чудовище сбежит на другие обитаемые планеты, оно уничтожит все население. Таково предназначение этих тварей: уничтожать и размножаться».

## Фонтан фантазий

## 82 7 кинжалов

## 83 МИР ANIME. Выпуск 5

## КОМИКС

## 86 Призрак замка Свингс-хаус

## Нет проблем!

## 92 Секреты, пароли, приемы 113 игр.

На вкладке (стр. 41-60):  
газета  
«Дракон плюс» №2.

2 ДРАКОН ПЛЮС

Содержание газеты см. на стр. 41.

# FUN CLUB

## МОРАЛИЗМЫ

### Рассуждение на тему «Donkey Kong»

Жили-были обезьяны, И у них были бананы. Стибрили у них бананы — Рассердились обезьяны. Кремлингов они догнали, А затем по шее дали. Мораль: и у бананов есть «крыша».

*Mr. V., г. Санкт-Петербург*

### Рассуждение на тему «Doom»

Забросили как-то космодесантника на Марс уничтожить инопланетян. И теперь он палит из базуки во всех подряд, потому что они не такие, как он. И те в ответ палят безостановочно лишь потому, что он для них тоже инопланетянин. И так бесконечно. А как просто остановить эту бойню подсказывает МОРАЛЬ: «возлюби ближнего своего».

*Андрей Костюков, п. Теплоозерск, Хабаровский край*

## НЕВЕРОЯТНЫЙ ЯЗЫК, НЕСЛЫЖАННЫЙ ЧЕЛОВЕКОМ

Читатели продолжают собирать коллекцию опусов с обложек пиратских дисков, начало которой положил Агент Купер (см. «Великий Дракон» №43). На сей раз мы публикуем тексты, которые передал в редакцию Кудрявый Демон из Москвы.

*Редакция предупреждает: «Чтение подобных опусов опасно для неокрепшего геймерского организма» и сообщает, что конкурс на нахождение наибольшего числа ошибок и нелепиц в этих «анонсах игр», продолжается. Имя победителя будет опубликовано в журнале.*

### ТЕНЧУ 2 (русская версия)

СИМУЛЯТОР НИНДЗЯ. Попробуй свои силы в обличи неуловимого убийцы-мстителя... Ты будешь выполнять самые сложные миссии (даже не выполнимые). При этом ты должен надевать как можно меньше шума и не показывать свое лицо врагу, даже убивая его. НЕ ЛЕГАЛЬНОЕ ТИРАЖИРОВАНИЕ ЭТОГО ДИСКА ПРЕСЛЕДУЕТСЯ ВСЕМИ ДОСТУПНЫМИ СРЕДСТВАМИ, ВКЛЮЧАЯ НАЕМНИКОВ-НИНДЗЯ

### КОНСТРУКТОР (русская версия)

Построй свою удачу! Построй свой собственный мир! Построй страну истерии!

### GLOBAL DOMINATION (русская версия)

Вам хватит одного часа игры...

### PITFALL 3D

Гарри Питфолл, вечный скиталец провалился сквозь трещину между реальностями и оказался в мистическом мире, где древняя цивилизация Моку стонет под игом злой искусительницы.

### RUG RATS

Игроку придется управлять бандой в подгузниках.

### GTA: London 1969

Вы — эстетствующий преступный элемент, входящий в жизнь с началом десятилетия автомобильного бума.

### KULA WORLD

Возьми на себя управление гигантским разноцветным пляжным мячом.

### RESIDENT EVIL

Криса преследуют кошмарные монстры, появившиеся в результате фармацевтической катастрофы. В ходе игры вам предстоит разобраться, какое оружие годится для борьбы с каждым из монстров. Нужно, проникнув в особняк, где гнездятся монстры, суметь ликвидировать последствия Ракунского Чернобыля.

### NECTARIS MILITARY MADNESS

Отличное сочетание жанров action и strategy. Планирование ведения боевых действий двухмерны и полностью тидешные баталии во всей своей красе. Приятного вам отдыха.

### SIM CITY 2000

Одна из лучших экономических игр. Постройте город будущего вместе с ELECTRONIC ARTS.



На фото: встреча в мультипликаторах

### Выставка дизайнерских достижений: варение в собственном соку продолжается.

Валерий Корнеев ([valkorn@cityline.ru](mailto:valkorn@cityline.ru))

Очередной, седьмой по счету «Аниграф» (теперь уже «АниГраф ТелеКино») случился в столичном Центре международной торговли в конце мая. С годами фестиваль все больше превращается в чисто тусовочное мероприятие без какой-то особой ценности для простых смертных. Любопытнейшему человеку со стороны, пусть даже очень-очень сильно интересующемуся современными мультимедиа-технологиями, 3D-графикой и дизайном, в среднем хватало десяти минут, чтобы обойти всю экспозиционную часть, так и не задержав взгляда на чем-то действительно потрясающем — такового просто не

было. Даже детей, традиционно составлявших немалую долю посетителей фестиваля, заметно поубавилось. Большинство из них обрелось на стенде известного нескучного провайдера, соблазнявшего юное поколение бесплатным Интернетом. В отличие от предыдущих «Аниграфов», компании-производители игр были представлены крайне скудно: в Центре детского творчества, сиротливо приютившемся на пустующем первом этаже рядом с гардеробом, кто-то играл на большом экране то в «Петьку и Василия Ивановича», то в третьих Heroes, и все. Поиски хотя бы одного официального стенда «Буки», «Никиты» или «Геймоса» к положительному результату не привели. А были ведь времена (два года назад), когда сама Sony здесь показывала PlayStation.

Можно было уже окончательно уверовать в то, что организаторы не считают игры видом медиа, заслуживающим внимания современных дизайнеров и 3D-художников, если бы не круглый стол с участием российских мультипликаторов. Помимо корифеев, вроде Хитрука и других, фактически признавшихся, что роман отечественной мультипликации с компьютерной графикой складывается не так уж хорошо, выступила представительница нашей студии «Аниматек» с ярким рассказом о том, как они делали по заказу Square видеоролики для Final Fantasy Tactics. На фоне ее сочной и содержательной речи аниматоры смотрелись достаточно бледно, на минуту мелькнула даже крамольная мысль, что им почти нечего сказать по теме дискуссии, и они просто тянут время. Забавно, что к сидевшему рядом вице-президенту клуба R.An. Ma подошел незнакомый молодой человек и поинтересовался, отчего в президиум не приглашены представители клуба. Впрочем, остальные конференции и круглые столы «Аниграфа» вовсе носили загадочные названия вроде «Телевидение в сети» и «Дистанционное обучение в Интернет», ровно ничего, кроме модного пустобрешества, из себя не представляя.

Обещанные компьютерные ролики — призеры аналогичных фестивалей в Загребце, Хиросиме в итоге до «Аниграфа» не доехали, наверное ввиду удаленности этих славных городов. Что-то будет в следующем году на «Аниграфе-2000»?



«Выставочный» подъезд ЦМТ с фестивальной плакатом-вывеской

Посетители прогуливаются по фойе



Дети учатся создавать анимацию с помощью компьютера



Бабульку явно заинтересовало устройство Pentium III

В феврале этого года стартовала экспедиция Академии Вольных Путешествий по арабским странам. Мне как ее участнику выпал шанс разузнать подробно, как относятся жители этих самых стран к видеоиграм. Предлагаю ознакомиться с результатами этого исследования.

Путь из России в Египет начинается в Грузии. Тоже сейчас за граница, между прочим. Экономическое ее состояние ныне вряд ли благоприятно для развития индустрии развлечений — даже если кому и по карману потратиться на приставку, в их ежедневном распоряжении будет едва ли два часа игрового времени (если, конечно, приставка эта — не Game Boy или ему подобная). Именно на это время включают свет по вечерам в солнечном Закавказье...



Из грязи — в князи!



Зато в республике Аджария, которая граничит с Турцией, власти от скуки очень любят играть в шпионские игры. Нашу экспедицию под предлогом проверки паспортов шесть суток (!) продержали под арестом — потом извинились, конечно, большие начальники устроили утешительный банкет, после которого лично сопроводили на пункт перехода в Турцию.

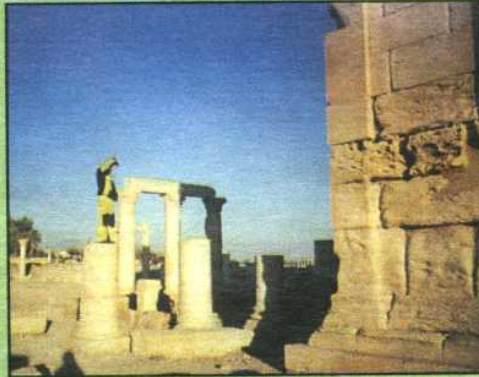
Поскольку Турция во всю готовится к вступлению в Европейский Союз, многие ее отрасли уже вовсю развиваются по европейским стандартам, видеоигры и туризм — в том числе. Особенно, конечно, это заметно в столице и прочих крупных городах. Улицы заполнены рекламными плакатами приставок и игровых центров, полки магазинов — собственно приставками, картриджами и дисками. Цены, к сожалению, тоже близки к европейским.

Сирия, следующая к югу от Турции страна, больше 30 лет находится под железной пятой диктатора — его изображений и статуй повсеместно находится едва ли меньше, чем собственно сирийцев. И вот печальный результат «заботы» о мышлении граждан — лишь в феврале этого года был снят запрет на использование Интернета в коммерческих структурах. Рядовым же гражданам пока и вовсе весь доступ к информации блокирован мощным аппаратом цензуры. Какой уж там может быть разговор о видеоиграх? Ведь в мире игровой реальности диктаторы не в почете... Зато в распоряжении жителей и

Замок Крак Де Шевалье — лучшее из инх сохранившееся свидетельство крестовых походов.



Афамея и Пальмира. Играть в «Prince of Persia» можно и без джойстика в руках. Конечно, не так это безопасно — зато какой «вид из глаз»!



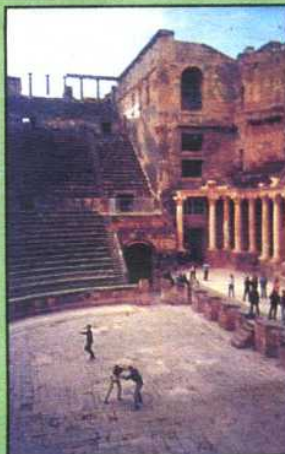
## ЕГИПЕТ - ГЕЙМЕРАМ?

Еще одна увлекательнейшая игра практикуется в священных горах Малюли. Местные жители возносят гигантские шины на их вершины, а потом те, кому не лень, скатывают их обратно, в город. Зрелище — незабываемое (когда стоишь внизу...



гостей Сирии остаются бесчисленные следы многих цивилизаций — средневековые замки, древнеримские развалины и вовсе уж древние лабиринты давно укрытых земель городов!

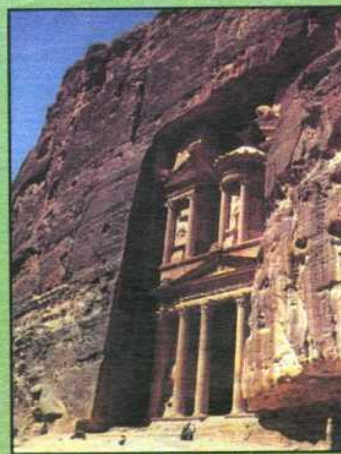
Иордания, отчасти по причине соседства с Израилем, гораздо ближе прочих арабских стран к западной цивилизации. А это и залы аркадных автоматов и интернет-кафе на каждом шагу, и богатый выбор приставочных аксессуаров в супермаркетах. Правда, репертуар этих аркад не лучше московского, а практически все диски к PSX в продаже — пиратские. На арабском языке я, к сожалению, так ни одной игры и не отыскал, да и журналы по играм тамошние геймеры читают исключительно на английском языке. Самая же популярная приставка за преде-



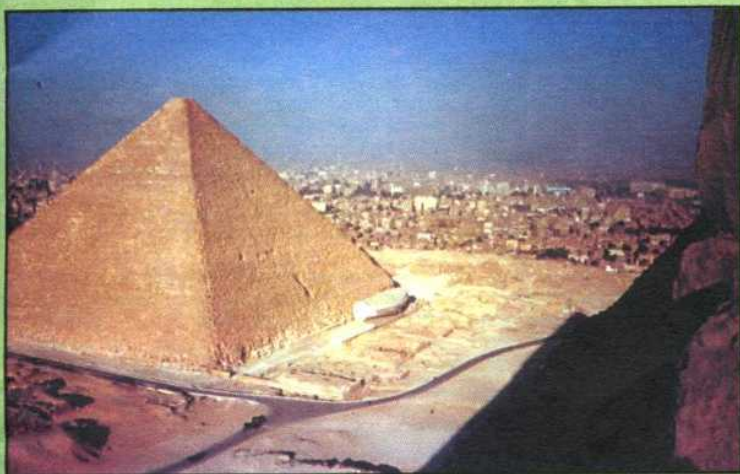
Басра, римский амфи-театр, бои гладиаторов-добровольцев.

лами Аммана (столицы) — Sega Genesis! Владельцы предпочитают обмениваться играми, а не покупать их — цены даже на пиратскую продукцию гораздо выше российских. Восьмибиток не встречал...

Основные туристические места страны — Мертвое море (в котором действительно не утонешь!) и Петра, композиция нескольких десятков строений древности в живописнейшем горном районе. Именно здесь снимались финальные сцены третьего фильма про Индиану Джонса, храм Каньона Полумесяца — отнюдь не выдумка! Ну и, наконец, Египет! Несмотря на ужасающе схожие с российскими условия жизни местного населения, чудесный климат и постоянный приток туристов не дают жителям унывать. Неплохо распространены интернет-кафе (видимо, из-за обилия иностранных граждан), игровые залы запрещены, в Каире даже богатые семьи редко позволяют себе что-нибудь покруче 16-битной приставки. По стране же редко где встретишь восьмибитку, причем популярны модели со встроенными картриджами. У босоногих египетских детей и без того забот хватает, а в качестве развлечения проходит «охота» на туристов. Стреляют деньги, а кто постарше — сигареты и... ручки!



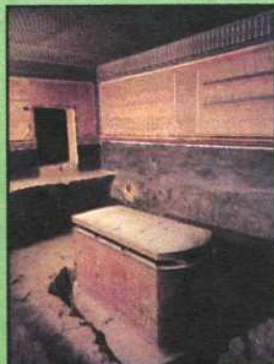
Каньона Полумесяца — отнюдь не выдумка! Ну и, наконец, Египет! Несмотря на ужасающе схожие с российскими условия жизни местного населения, чудесный климат и постоянный приток туристов не дают жителям унывать.



Если снизу вам пирамиды кажутся не столь величественными, как их представляешь по книгам и фильмам, стоит попытаться и взглянуть на них сверху!



Не хватает им лишь джойстиков в руках...



Широкие возможности для археологических находок все еще предоставляют окрестности Луксора (когда-то этот город носил намного более известное название — Фивы). Если жаль платить за вход в обустроенную гробницу фараона, можно отыскать свою — пусть поменьше, зато неисследованную!

Так хотелось найти что-то «игровое» — ресторан имени Бараки



Строительство знаменитых храмов продолжается?



Итак, судя по всему, обилие памятников архитектуры в арабских странах способствует лишь созданию видеоигр, но не их распространению. И не только финансовый вопрос тому виной. Нет скучных зимних вечеров, окрестности деревень полны загадок и осколков прошлого, и ни одна игра по реалистичности не сравнится с прогулкой в многочисленных горных районах или купанием в Красном море. А главное, некому пробудить интерес к игровым приставкам у подрастающего поколения... Читайте «Великий Дракон», граждане геймеры!

### Eler Cant

P.S. В начале зимы желающие смогут ознакомиться с подробным отчетом экспедиции. Справки в Москве по тел. 457-8949 (Антон), 265-4384 (Таня), в Санкт-Петербурге — 230-3527 (Вова).

## Давайте попробуем!

Господа геймеры! Вашему вниманию предлагается свеженькая идея нового хит-парада — «ХИТ-ПАРАД ЛУЧШИХ ВИДЕО-ЗАСТАВОК ИЗ ИГР»! Поясняю: любое видео — будь то силиконовые ролики, живое кино, анимационные клипы — в начале, середине, конце игры, между уровнями, после смерти игрока — в общем абсолютно ЛЮБОЕ видео, присутствующее в игре, может войти в ВАШУ десятку «ЛУЧШИХ ВИДЕО-ЗАСТАВОК», если вы сочтете его наиболее привлекательным. В каждом пункте указывайте название игры, приставки, на которой вы видели эту игру и краткое описание или месторасположение ролика в игре. Для затравки предлагаю вам свой хит-парад наиболее понравившихся лично мне видео-роликов:

1. FINAL FANTASY 8 — PSX (Начальный ролик)
  2. TEKKEN 3 — PSX (Начальный ролик)
  3. RESIDENT EVIL 2 — PSX (Начальный ролик)
  4. A BUG'S LIFE — PSX (Вся игра)
  5. GHOST IN THE SHELL — PSX (Начальный ролик)
  6. SKULLMONKEYS — PSX (Ролик с умирающим в муках скаллманком)
- Иван Отчик, ред.

И еще одно предложение. Наш читатель из Москвы, подпсевдонимом Scorpion, предлагает хит-парад «ЛУЧШИХ СЮЖЕТОВ ИГР». Вот его вариант:

1. Final Fantasy VII (PSX)
2. Einhander (PSX)
3. Phantasy Star IV (MD)
4. Eternal Champions (MD)

От редакции. Чтобы заведомо не «отсекать» от участия в этом хит-параде игры типа файтингов и стрелялок, предлагаем в качестве сюжетов рассматривать и предыстории игр.

## ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

**Duke Nukem** — если ты не идиот — подбери-ка пулемет!  
**Earthworm Jim** — червяк восстал... из навоза.

Сергей Зубарев, г. Киров

**Zero Tolerance** — это то, что Doom-ом никогда не станет.  
**Urban Strike** — третий том романа от Electronic Arts «Война и мир».

Андрей Костиюков, Хабаровский край

**Pocahontas** — любит — не любит, спасать — не спасать?  
Николай Емельянов, г. Краснокаменск, Читинская обл.

**Duck Tales 2** — подайте кусочек карты на пропитание.  
Chif Kosha, Atrides & Maks, г. Москва

**Jet Moto** — хоть первым можешь ты не быть, последним ты не быть обязан!

**Sonic 3** — ежик в тумане.

**Flashback** — склероз не лечим!

**Civilization** — строй, пока молодой!

**Biker Mice from Mars** — а есть ли на Марсе кошки?

Vasiok и небритый Рома, г. Москва

**Dune 2** — насильственный раздел частной собственности.

**Boogerman** — свежее рыгание облегчает убивание.

Sub-Zero 2X, п. Излучинск, Тюменская обл.

**Bonanza Bros.** — «украл, выпил — в тюрьму! Романтика!»

Дмитрий Орлов, г. Москва

**MiG-29** — «Дедушка, смотри! Куриные окорочка летят!»

**Theme Park** — перед развлечением напиши завещание.

Иван Гришаев, г. Чита

**Primal Rage** — О, времена! О, нравы!

**Simpsons** — люби себя, чихай на всех,

и в жизни ждет тебя успех.

Dragon Lady, г. Иваново

**Comix Zone** — хорошо, хоть, что в энциклопедию не попал!

Tas & Sector, г. Щелково, Московская обл.

**Tomb Raider (Nude)** — 90x60... x120! Oro!!

Slam Jam, г. Москва

**Tekken 3** — Я нечаянно! За «нечаянно» бьют отчаянно!

D.L. Crach и Безумный Dracula, г. Томск

**Здравствуй, дорогие друзья!**

Пишет вам старина Диметродон. Первый номер «Великого Дракона», тогда еще именовавшийся «Dendy» (простите этот маленький приступ ностальгии своему верному читателю) попал в мои лапки еще в апреле 1994 года, и с тех пор я не пропустил ни одного (!) номера. Первоначально журнал привлекал меня, как заядлого геймера-приставочника (NES, SNES). Я несколько раз писал письма с секретами и описаниями игр для этих и других игровых систем, некоторые из которых даже (NN 33, 34, 37 BD) удостоились чести быть напечатанными. Однако со временем я забросил приставки, перейдя в разряд «гнусных писюковцев», и единствен-

ной (или почти единственной) причиной, по которой я продолжал и продолжаю приобретать «Дракона», стало наличие рубрики «Мир Anime». Писать за неимением материалов я как-то прекратил, а с этого года и времени на это дело не находилось — первый курс медицинского института не шуточное дело есть! Достаточно сказать, что за всю зиму 1998/99 года мне довелось поиграть только в две (!) игрушки: «Half-life и третью часть «Heroes of Might and Magic». Но вечно такое положение дел продолжаться не могло — душа рвалась черкнуть в любимый журнал хотя бы пару строк, и вот этот момент настал. Решающим толчком послужило рассуждение Red Fox в 42 номере BD на тему

японской и американской мультипликации. В этой статье мне чрезвычайно импонирует разумность и обоснованность суждений, кроме того, занимаемая мной в данном вопросе позиция практически идентична лисичкиной. Но эта тема настолько объемна, что для ее полноценного освещения потребуется далеко не одна страница и даже не один журнал рассуждений и полемики. Желая внести свою скромную лепту в это архиполезное начинание, я посылаю вам своего рода логическое продолжение рассуждений Red Fox, являющееся, впрочем, исключительно отражением моей сугубо личной точки зрения и не претендующее на бытность истиной в последней инстанции.

# Аниме и американская мультипликация: соотносительный анализ

Итак, для начала пара слов относительно аниме. Отличительной особенностью этого жанра является тот факт, что каждый персонаж здесь — личность с ярко выраженными индивидуальными чертами характера. Причем к созданию этих черт для каждого персонажа японцы подходят со всей серьезностью и скрупулезностью, что делает героев аниме очень жизненными, и при наличии хотя бы малой толики абстрактного мышления они мысленно очень легко могут быть смоделированы зрителем в реальности (что абсолютно невозможно для Диснеевских мультфильмов). Это заставляет сильно сопереживать персонажам, и, как следствие, близко к сердцу воспринимать их переживания, физические страдания и, тем более, смерть. Отсюда следует логический вывод, что кажущаяся жестокость аниме на самом деле способствует прививанию детям с еще не сформировавшейся психикой таких положительных общечеловеческих качеств, как доброта, сострадание, милосердие. И это легко объяснимо. Как вы думаете, если ребенок всю ночь проплачет навзрыд в подушку, потому что персонаж мультфильма — хорошая, милая, чистая девушка, в которую он за время просмотра успел влюбиться, была изнасилована и жестоко убита какими-нибудь пьяными выродками, сможет ли этот ребенок когда-нибудь в будущем совершить что-то подобное? Я вам как врач, пускай даже и будущий, категорически заявляю — НИКОГДА. Даже если ему и придет в голову что-то подобное, в памяти тотчас всплывает та девушка, и он содрогнется от одной только мысли, что может уподобиться тем мерзавцам, которых в грезах своих он столько раз рвал в клочья, спасая любимую героиню. Имеет место также еще одна очень важная особенность, присущая подавляющему большинству мультфильмов аниме — необходимость в той или иной степени вдумываться в происходящее. Отношения между героями сложны и приближены к жизненным (а не ограничиваются Диснеевскими love/hate/friendship), юмор здесь — действительно юмор, ненавязчивый и, в известной степени, тонкий и изящный (а не американские «прапорщичьи» шуточки), сюжет при всей его остроте и стремительности развития представляет собой сложное хитросплетение множества гар-

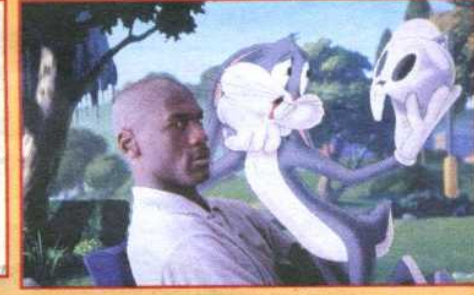


монично связанных между собой отдельных линий (в большей части Диснеевских творений сюжет прямой, как единственная извилина американских карتون-мейкеров). После просмотра японского мультфильма чувствуешь себя так, словно прочел захватывающую книгу, в отношении же ощущения, оставляемого большинством американских мультяшек, подойдет сравнение с услышанным на улице похабным анекдотом — поржать несколько секунд можно, но морального удовлетворения, не говоря уже о глубокой эмоциональной окраске — никакого.

Кстати, о похабине. Противники аниме не устают говорить об имеющих место эротических сценах, которые, якобы, растлевают молодежь. Согласно же моей точке зрения, эротика в японских мультфильмах присутствует всегда к месту, изображена красиво, придает некоторую пикантность и делает просмотр несколько более захватывающим, но, однозначно, не опошляет (hentai, разумеется, к рассмотрению не предлагаю). Скажу больше, японцам удается изображать эротические

сцены настолько изящными и, не побоюсь этого слова, чистыми, что они не заставляют созерцающих их детей воспринимать их, как нечто пошлое. Именно отсутствие пошлости в подобных сценах воспитывает в детях трезвый взгляд на проблему взаимоотношения полов и не дает еще не сформировавшейся детской психике создать образ секса, как чего-то грязного и похабного. В то же время отсутствие подобных сцен в американских мультфильмах я склонен рассматривать не как непорочность, а как ханжество, ибо у детей формируется представление об эротике, как о каком-то запретном плоде, а отсюда проистекают те самые сальность и пошлость мышления.

Теперь позвольте мне перейти к американской анимации. Согласно моим критериям оценки, продукция последней несопоставимо проигрывает аниме вследствие наличия ряда очень серьезных недостатков, если не сказать — пороков. Прежде всего, именно американские, а не японские мультфильмы следует обвинять в воспитании в детях жестокости. Дабы не быть голословным, попробую смоделировать небольшую гипотетическую ситуацию. Допустим, если при просмотре аниме ребенок сопереживает герою, жалеет его, то что мы наблюдаем, когда ребенок смотрит американский мультфильм? На обезличенного и не вызывающего каких-то конкретных эмоций героя злодеи сбрасывают с крыши в порядке очередности кирпич, автомобиль, наковальню, динамитную шашку с подожженным запальным шнуром и роля (Hi, Fox!). Ребенок смеется, радуется, жалостью или состраданием и не пахнет. Что он сделает потом? Правильно, пойдет и откормит хвост своей кошке (еще один привет Red Fox). Ведь это







было так забавно в мультике, где киса, взвизгнув пару раз для приличия, отрастила новый! Да вот только дяди-аниматоры почему-то забыли показать лужу крови, свисающие клочья окровавленной шкуры с мясом и то, как эта киса, совсем не забавно пронзительно покричав полчаса, благополучно сдохнет. Так что задумайтесь, господа, так ли уж жестоки на самом деле анимешные творения, и так ли уж милы и безобидны американские мультфильмы? О царящих в «made in USA» анимационной продукции беспробудной серости и интеллектуальном оскудении можно было бы даже не упоминать. Практически в любом американском мультфильме наблюдается полное игнорирование законов физики, логики, исторических реалий, просто здравого смысла, примитивность эмоций, отсутствие духовности, интеллектуальный упадок, граничащий с банальной тупостью. Кроме того, складывается впечатление, что янки бездумно штампуют мультфильмы на конвейере — один является лишь серой копией другого. Опять-таки во избежание голословности позволю себе привести пару примеров. Сейчас на канале OPT демонстрируется американский мультфильм «Action man». Единственное, чем может похвастаться этот мультсериал — пресловутая американская политическая корректность. Во всем остальном я даже не могу сказать, что это тупость — это нечто еще худшее. Ранее на том же канале имел место показ мультсериала, созданного по мотивам романа Виктора Гюго «Собор Парижской богоматери». Что руководило тем #&%\$@, который сподобился сделать ЭТО, я не знаю, однако полностью разделяю мнение



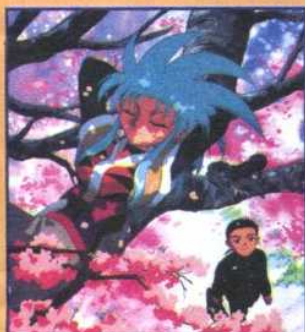
ет рассматривать как попытку снискать дешевую популярность у наиболее юной части зрителей. Но есть нечто худшее, нежели завуалированная жестокость и неприкрытая тупость. Гораздо страшнее, что в американской анимации насаждается культ уничтожения личности, презрения к таким понятиям, как честь, гордость, достоинство. В очень многих американских мультфильмах имеют место сцены унижений, глумления и издевательств, замаскированные под забавные шутки. А ведь это еще хуже, чем обыкновенная жестокость! Подобные сцены приводят к тому, что смотрящие их дети теряют уважение к личности и начинают насмехаться над общечеловеческими ценностями, с которым, в частности, относится чувство собственного достоинства. И именно этим объясняется травля в детских коллективах «белых ворон» — детей, которые чем-то выделяются из общей массы. Других детей это подсознательно раздражает, и, будучи воспитаны на веселых сценах издевательств, виденных в мультфильмах, они подавляют источник раздражения как личность посредством этих самых издевательств, заставляя вопреки его воле сливаться с массой коллектива.

Возникает вполне закономерный вопрос: неужели американцы настолько недалеки, что не ведают, какое зло они причиняют своему подрастающему поколению? Язык чешется сказать «да», но, по моему убеждению, корни этой проблемы следует искать гораздо глубже. Как уже было изложено ранее, можно выделить три наиболее вредоносных направления, наблюдаемых в американских мультфильмах: издевательства, жестокость и примитивность. И вот какая вырисовывается картина:

- а) издеательства подавляют в людях личности, заставляя их сливаться в безликую общенародную массу;
- б) жестокость заставляет людей становиться злыми, утрачивать милосердие, а вместе с ним и любовь к ближнему, что делает безликую массу еще более страшной;
- в) примитивность снижает интеллектуальный потенциал этой массы, делая ее серой, а значит — легко контролируемой;



В результате мы имеем разобщенную безликую серую народную массу, полностью подконтрольную правящей элите. А что может быть лучше для государства, вся история которого на протяжении двадцатого века являет собой яркий пример политического коварства, лицемерия и вероломства? Правительству США чрезвычайно выгодно иметь серую, разобщенную, лишенную ярких личностей и абсолютно довольную жизнью народную массу, которая радостно верит всей лапше, что вешается ей на уши с телевизоров, и не подозревает, что живет жизнью откармливаемого для последующего убоя скота с той лишь разницей, что вместо центнеров комбикорма ей выдаются центнеры гамбургеров, жвачки и кока-колы. Выгодно потому, что предстателей такой массы никогда не будет хоть сколько-нибудь беспокоить тот факт, что их соотечественники без тени жалости или раскаяния убивают тысячи ни в чем не повинных женщин и детей где-нибудь в Сербии или Ираке. «They just do not make interest!», — как с горечью сказал мне один хороший приятель из Арizonы. А отсюда назревает вывод, что пороки американской мультипликации есть не плод скудоумия картин-мейкеров, а один из винтиков преступной машины, именуемой неформальной государственной доктриной Соединенных Штатов.



способный снимать мультфильмы на уровне японских мультипликаторов. Однако это лишь единичное исключение из правил. Рискую также навлечь на себя гнев поклонников полнометражных Диснеевских мультфильмов, таких как «The Lion King», «Aladdin» и прочих, которые могут привести в качестве аргумента то количество слез, которое было пролито зрителями в кинозалах при просмотре этих картин. Но мне и здесь есть, что возразить. Во-первых, даже эти работы, которые многие называют не иначе, как шедеврами студии Уолта Диснея, отличаются примитивностью и низким интеллектуальным уровнем. Юмор — на уровне 5 — 6 класса средней школы, сюжет прост, как пропеллер, дальнейшее развитие событий можно предугадать уже минуте на пятнадцатой просмотра. Во-вторых, кто бы что ни говорил, но это ШТАМП. Диснеевская студия нашла легкий способ вышибить слезу, а значит, и очередную порцию зеленых бумажек из юных легкоранимых существ не старше двенадцати лет от роду, и вот уже много лет этот примитивный душещипательный сюжет шагает от картины к картине лишь с косметическими изменениями. А это называется не иначе, как застой жанра. Наконец, следует отметить, что и этим мультфильмам в той или иной мере присущи все вышеперечисленные американские пороки, в том числе и та самая замаскированная под милый юмор жестокость. Ежеминутные песнопения, всегда примитивные и далеко не всегда к месту вставленные, тоже следу-



Еще раз повторю, что все вышеизложенное есть лишь отражение моей сугубо личной точки зрения, и да простит меня американский народ в целом и мультипликаторы в частности, если я заблуждаюсь.

В заключение хочу отдельно поблагодарить Red Fox, ведь без лисичкиной статьи в сорок втором номере я никогда бы не сподобился написать это письмо для дальнейшего развития темы, а так же всю редакцию BD просто за то, что вы есть и ухитряетесь не смотря ни на что выживать на радость всем геймерам в этой нелегкой жизни. Так держать, ребята! На прощание хочу процитировать фразу из песни группы «Vacuum»: «Be patient, stay proud!». Вспоминайте ее, когда жизнь будет преподносить трудности, и вам легче будет выстоять, не сломавшись, и продолжить ваше благородное дело. Счастливо!

Искренне Ваш, Диметродон, г. Москва



Хороший квест на Плейстейшн — большая редкость. И вышедший сравнительно недавно Broken Sword 2: the Smoking Mirror сразу же завоевал одну из лидирующих позиций среди игр этого жанра. Великолепная графика и анимация персонажей, хорошо продуманный сюжет и загадки, еще позаковыристей тех, что вы видели во втором «Дискволде». В общем, если вы являетесь настоящим ценителем сего жанра, и вам не терпится поставить на полку еще один игровой компакт, смело берите Broken

Sword 2. Поверьте мне, вы не пожалеете! Погожий летний день. Джордж Стоббарт и Николь Кидман пришли в дом профессора Обье по его приглашению, где была устроена западня.

Джорджа оглушили, связали и выпустили на него тарантула, заодно запалив комнату, в которой он находился. А его подружку подло похитили.



**Горящая комната**

Посмотрите на книжный шкаф, расположенный слева от вас. Потом выберите у него деревянный кубик, заменяющий одну из ножек. Свалившись на пол, шкаф раздает ядовитого паука, а вашему взору открывается стена, находившаяся за шкафом. В нее вбита железная скоба, с помощью которой вам и надо освободить связанные руки Джорджа. Теперь, когда наш герой может свободно

двигаться, откройте бар, расположенный под картиной. Внутри стоит бутылка текилы — отпейте немного «бодрящего напитка» и поднимите с пола червя, которого Джордж чуть-чуть не съел. В нижней части бара находится закрытый ящик. Открыв его, вы получите раскрашенный горшочек. Повнимательней взгляните на него и получите ключ от центральной двери дома. Под правым окном вается «женский рюк-

зачок» Нико. В нем содержится записка, кружевные трусики и губная помада. С левого конца зеленого ковра возьмите отравленный дротик, усыпивший вашу подружку, и откройте им дверцы тумбочки, находящейся рядом с горячей дверью. Взяв с помощью трусиков баллончик с газом, вставьте его в сифон (стоит на тумбочке). потушите разгорающийся пожар и, выбив ногой дверь, ступайте вниз. Стоя в холле, прочитайте записку из «рюкзачка» Николь.



**BROKEN SWORD II**  
THE SMOKING MIRROR



зачок» Нико. В нем содержится записка, кружевные трусики и губная помада. С левого конца зеленого ковра возьмите отравленный дротик, усыпивший вашу подружку, и откройте им дверцы тумбочки, находящейся рядом с горячей дверью. Взяв с помощью трусиков баллончик с газом, вставьте его в сифон (стоит на тумбочке). потушите разгорающийся пожар и, выбив ногой дверь, ступайте вниз. Стоя в холле, прочитайте записку из «рюкзачка» Николь.

Воспользовавшись телефоном (находится на столе под окном), позвоните Андре. Назначив ему встречу в кафе, возьмите со стола вырезку из газеты. При более детальном ее рассмотрении вы обнаружите выписку с банковского счета господина Обье — владельца этого особняка. Открывайте левую дверь ключом и шагайте на встречу.



зееет на труп, пройдите за стеклянный столик и осмотрите ящики, стоящие там. Аккуратно снимите с одного из них обрывок марки с надписью «Кондор Трансглобал», поговорите с Глизом и отправляйтесь в Доки.

**Кафе**

Расположившись за свободным столиком, подзовите официанта (он обра-



тит на вас внимание только после второй вашей просьбы подойти). Заказав чашечку кофе, ждите Андре. Он появится через минуту, и между вами произойдет небольшая диалог. По его окончании обратитесь к сидящему рядом старому жандарму и расспросите его о Николь. Теперь хватайте со стола фляжку с неизвестным горячительным напитком и топайте в Галерею Глиза.

**Галерея Глиза**

Посреди зала стоит толстый критик, пьющий из бокала вино. Дважды «использовав» фляжку на бокале с вином, вы узреете, как толстяк скончается от сердечного приступа, при этом разбив одну из витрин. Пока Глиз (владелец галереи) гла-



зееет на труп, пройдите за стеклянный столик и осмотрите ящики, стоящие там. Аккуратно снимите с одного из них обрывок марки с надписью «Кондор Трансглобал», поговорите с Глизом и отправляйтесь в Доки.

**Доки**

Заглянув в окно пропускного пункта, поболтайте со сторожем и, обойдя домик, спуститесь по лестнице на причал. Достаньте из воды лодочный крюк и с помощью него вытащите из кучи мусора, плавающего на поверхности моря, пивную бутылку. Возвращайтесь наверх к лачужке. Руками дотронув-



## Кварамонте



Маршрутите направо до полицейского участка. Рядом со входом в отделение стоит старая знакомая Джорджа (она известна ему еще по первой части игры) госпожа Перл Хендерсон. Вдоволь с ней наговорившись, заходите в участок. Профессор Обье и генерал Грациэнто рас-



сматривают какую-то загадочную карту. При вашем появлении генерал сворачивает карту, а профессор покидает здание. Поговорив с Грациэнто и с сидящим за столом офицером Ренальдо, попытайтесь развернуть карту. Генерал, увидевший ваши нежелательные действия, попросит Джорджа не трогать то, что ему не дозволено. Вернитесь на улицу и, пообщавшись с Николь, шагайте налево к двум музыкантам. Поболтав с ними, ступайте назад к зданию полиции, но, не захо-



дя в него, следуйте дальше, направо. В припаркованном грузовике сидит мистер Дуэйн Хендерсон (муж Перл). Переговорив с ним и профессором Обье, обойдите вокруг полиции и вернитесь обратно к грузовику. Еще раз побеседуйте с Дуэйном. Он расскажет Джорджу, что в тюрьме заточен Мигель (третий из компании музыкантов), арестованный генералом за наигрывание народных песен. Смелый Дуэйн хочет освободить беднягу, устроив небольшой взрыв. Но для этого ему нужен детонатор. Обеспечим мужичка нужной ему вещью! Двигайтесь на базар, а там поднимайтесь в офис горнодобывающего предприятия. Здесь Джордж знакомится с Кончитой Гарсия.



шись до конусообразной шляпки трубы, вылейте на нее из бутылки оставшееся пиво. Сняв наконечник, бросьте пустую бутылку в дымоход. Когда сторож выбежит из задымленного помещения, тащитесь на причал и через люк залезайте в сторожку. Забрав со стола пачку бисквитов «Собачья радость», вытащи-



те из ведра кусочек угля. Вернувшись на пристань, бросьте кусочек бисквита на мостик, что слева от дома. Постоянно лающая псина, подбежав, слопает лакомый кусочек. «Юзьте» лодочный крюк на мостике, чтобы утопить злого бобика. Поднявшись к проходной, перелезайте через забор.



На территории Дюков никого не видно и не слышно — все спят! Пройдите налево и, поднявшись по лестнице на второй этаж здания, загляни-



те в окно, рядом с которым находится вытяжная труба. Лодочным крюком сломайте вентилятор вытяжки. Спустившись вниз, постучите в первую дверь. На вопрос: «Кто ты?», скажите, что вы — Джон Стоббарт. После потребуйте, чтобы вам вернули вашу подружку по имени Николь. Наговорив охраннику всяких гадостей, быстро забирайтесь на второй этаж и, когда он выйдет наружу, спускайте на лебедке одну из бочек. Подойдя к краю пристани, охранник начнет осматривать местность. Тут-то мы его и



накроем еще одной бочкой! Зайдя в открытую дверь и обследовав левый ящик письменного стола, Джордж обнаружит там маленький ключик. Идите направо и возле лифта вы встретите мальчонку, который попытается выстрелить в Джорджа отравленным дротиком (теперь понятно, кто обезвредил Николь). «Используйте» на нем най-



денный ключ. Прокричав на заморском языке несколько слов, парнишка скроется за ящиками. Вызывайте лифт (кнопка вызова находится слева от дверей) и поезжайте на второй этаж. Застопорив дверь подъемной кабины коробкой, включите на этаже свет (справа от лифта расположен выключатель). В левом верхнем углу помещения находится потайная комната.



Осмотрите царапины на полу рядом с деревянной стеной, откройте дверь и, зайдя вовнутрь, освободите Николь (надо развязать ей руки). Подобрвав статуэтку и кусочек клейкой ленты, выходите в главное помещение. Залепив лентой инфракрасный сенсор лифта (внизу слева), отодвиньте стопорящую двери коробку на ее прежнее место. Перетащив маленькую коробку на только что передвинутую, придвиньте к стене ящик,



загораживающий ручку платформы — подъемника. Поднимите платформу (а вместе с ней и статую) вверх, обвяжите каменного идола веревкой и, зацепив ее конец за крючок лебедки, опустите подъемник. Попробуйте сдвинуть статую — у вас ничего не получится. Попросите Николь вам помочь и — путь на волю свободен! Выйдя в раскуроченную дверь, «используйте» наручники, чтобы спуститься по канату вниз.



После принятия морской ванны и небольшой беседы с господином Глизом наш герой и его спутница отправляются в Кварамонте — махонький городок, расположенный в Южной Америке.

После длительного разговора спуститесь на рынок и спросите Нико, не уедет ли она генерала на часик из полицейского участка, чтобы вы смогли лучше взглянуть на таинственную карту. Лишь только она согласится, стремглав бегите в полицию и сообщайте Грациэнто, что сама мисс Николь жаждет пообщаться с ним! Наедине!!! Когда Нико уедет за собой восторженного генерала, подойдите к Ренальдо и предложите ему сопровождать в разрушенные пирамиды



госпожу Перл Хендерсон. Получив его согласие, идите за Перл и, когда комната будет пуста, смело разворачивайте карту, висящую на стене. Хорошенько ее рассмотрев, притесь к Кончите и, рассказав ей, что изображено на карте, берите в шкафу детонатор. Отдав его Дуэйну, направьте Джорджа в здание полиции.

Пройдя в заднюю часть здания (проход находится за стеклянной перегородкой), в одной из камер вы увидите Мигеля. Стоит вам предложить ему сбежать, как тут же войдет Ренальдо, и главный герой окажется в соседней с Мигелем клетке.



Теперь вы играете Николь. Посмотрите на шкуру тигра, на телевизор и на «лава-лампу». «Talk-айте» с генералом обо всех этих предметах. Через некоторое время дверь откроется, и вы увидите двухметровую машину генерала.



Управление снова переходит к Джорджу. После неудачной попытки Дуэйна взорвать здание полиции попросите Мигеля дать вам веревку, привязанную к верхней решетке его камеры. Завладев веревкой, «юзьте» ее на Дуэйне, стоящем за окном. Привязав один конец веревки к стальным прутьям, ваш спаситель зацепит другой



ее конец за грузовик. Когда стена будет разрушена, Джордж с подоспевшей к тому времени Нико рванут на пристань и, запрыгнув в лодку, попытаются уйти. Но вертолет, экипированный пулеметами и ракетами, зависнув над старой посудинной, прервет их морскую прогулку.



Наутро наш подопечный очнется на берегу реки и, услышав доносившуюся из леса музыку, пойдет вглубь чащи.



## Лес

Двигайтесь под развесистое дерево и, захихнув выписку с банковского счета Обье в кучу листьев, «используйте» статуэтку на водяном колесе. Выскочивший из



построенного на дереве дома человек представится вам священником Хьюбертом. Из его рассказа вы поймете, что в доме церковника при смерти лежит ваша подруга Николь, которую укусила ядовитая речная змея. Помочь ей может только волшебный корень, произрастающий неподалеку в деревне. Святой отец согласится показать дорогу, ведущую туда, только в том случае, если Джордж выглядит его белый воротничок. Перейдя по мосту через ручей, снимите виноградную

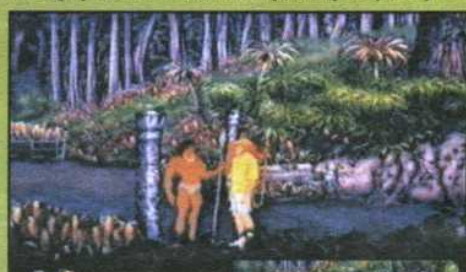


лозу с неработающего водяного колеса. Соедините ей два круглых камня, что слева под деревом. Положив воротник на один из камней, достаньте из земли деревянный крест и «используйте» его на камнях. Подняв воротничок с земли, отдайте его священнику. Последует еще один диалог с Хьюбертом, и по его окончании вы отправитесь в деревню.



## Деревня

Оказавшись перед входом в селение, поговорите со стражником. Ему приказано пропускать к деревенскому шаману лишь тех людей, которые принесли великому колдуну дань. Отдайте туземцу коробку



бисквитов «Собачья радость». Через некоторое время он вернется и, возвратив Джорджу опустошенную пачку, скажет, что это лакомство шаману очень понравилось, и он требует еще! Засуньте в коробку камень с изображением койота и отошлите ее к шаману. Пару минут спустя охранник принесет радостную весть о том, что знахарь хочет с ним



повидаться. Двигайте в ворота и, подойдя к костру, «talk-айте» с шаманом. Далее вы услышите рассказ о трех волшебных камнях: первый («Камень койота») находится у Джорджа, второй («Камень орла») — наглухо заперт в сундуке на острове пирата Фредерика Кетча, а третий («Камень ягуара») — выставляется в лондонском археологическом музее. Эти камни позволяют навсегда заточить в зазеркалье злого демона Тезкатлипока, в древности сеявшего ужас во всех окрестных деревнях.





На утро, вернувшись к развесистому дереву, установите корень, подаренный Джорджу деревенским знахарем, между двумя круглыми камнями. На землю под камни поставьте конусообразный наконечник. Пользуясь крестом, выжмите в шляпку несколько капель сока. Поднимитесь вверх по лестнице и отдайте противоядие Николь. Выпив исцеляющий напиток, спутница Джорджа очень быстро поправилась, и они решили завтра же отправиться



ся на поиски двух оставшихся волшебных камней. На следующее утро Джордж вылетел на остров пирата Кетча, затерянный где-то в Карибском море, а Николь отправилась в город туманов, Лондон.

## Остров имени Фредерика Кетча



Поднимитесь к особняку, расположенному на утесе, и посмотрите на белоснежного кота, играющего с мячиком. Поболтав с двумя дамами (сестры Тина и Фрост — знаменитый пират был им прадедушкой!), что сидят неподалеку за столиком, спуститесь на пляж и, пройдя на пирс, говорите с маленьким негретенком. Снова наведайтесь к старым леди, затем попытайтесь открыть



дверь в дом, после чего еще раз обратитесь к сестрам. Когда те скроются за горизонтом, притесь к Рио и просите его поймать вам небольшой величины рыбку. Взамен ее предложите парню дохлого червя. Забрав его, Рио усердно начнет удить, а вы тем временем пройдите к сестрам, стоящим рядом с пирсом и посмотрите на них. Вернувшись к темнокожему паренюку, два раза спросите его, не поймал ли он обещанную вам рыбку?



Спустя пару минут маленький рыбак вытащит из вод океана... ржавое колесо от велосипеда! Сняв с колеса резиновую камеру, «talk-аните» с Рио. Получив долгожданную рыбу, взберитесь на гору и, поставив лестницу, прислоненную к зданию, забирайтесь вверх. Зацепив резиновую камеру за флагшток, спуститесь вниз и привяжите рыбу к другому ее концу. Забрав красный мячик, с которым играл котятра, снимите камеру. Теперь установите ее в ветвях дерева и «используйте» на получившейся катапульте мячик. Когда пришедший разбираться архитектор Бронсон залезет на флагшток, соберите лестницу. Подняв с земли ярко раскрашенную «метку», спуститесь на пляж и заберите со стола чертежи, нарисованные Бронсоном. Прихватив теодолит, шагайте назад к дому и показывайте планы двум вернувшимся к тому времени леди. Оказалось, что архитектор Бронсон — мошенник, и



Джорджу как человеку, раскрывшему дьявольские планы архитектора, разрешают посетить дом знаменитого пирата Фредерика Кетча. Пока Джордж грелся на



тропическом солнышке, Николь прилетела в Лондон и прямо из аэропорта направилась в...

## Британский археологический музей

Осмотрев витрину, стоящую в правом углу зала (именно в ней Нико и обнаружит третий волшебный камень — «Камень ягуара»), поговорите с человеком в зеленой форме. После непродолжительной беседы с уже знакомым вам профессором Обье слугитель музея вместе с Николь решат осмотреть «Камень ягуара», но волшебного булыжника не окажется на месте! К-



то из посетителей разбил витрину и стащил камень. Все подозрения молодой француженки пали на Обье, и в связи с этим она решила любым способом покинуть музей и завладеть волшебным камнем.

Взглянув на разбитую витрину, достаньте из ее замка маленький ключик. Открыв им витрину, стоящую слева от телефона, достаньте оттуда древний каменный кинжал. Вытащив ключик, покажите его смотрите-



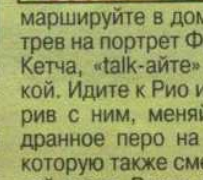
лю. Когда тот пойдет звонить в полицию, подождите несколько минут. Затем двигайте к служащему, чтобы узнать, куда пошел Обье. Потом отодвигайте занавеску и, «использовав» каменный кинжал на двери, заходите вовнутрь.

## Остров зомби

К этому времени Джордж, уже зашедший в особняк пирата Кетча, устал раздумывать, где же старый морской волк мог спрятать «Камень орла». Заглянув в сундук, притулившись под окном, вы встретите маленькую девочку по имени Эмили (Фреде-



рик Кетч приходится ей прапрадедушкой). Поболтав с ней, перенесите на письменный стол в вырезанные углубления карту (расположена на мольберте) и фонарь (висит над моделью парусника). Заберите со стола гусиное перо и двигайте на улицу. Отдав перышко коту, смотрите, как тот с ним в два счета разделается. Подняв разорванное перо, маршируйте в дом. Посмотрев на портрет Фредерика Кетча, «talk-айте» с девочкой. Идите к Рио и, побазарив с ним, меняйте разорванное перо на ракушку, которую также сменяйте у Эмили на золотой крест. Вставьте его в углубление стола, и вам станет известно место (Остров зомби), где Кетч спрятал волшебный камень.





Пройдя к Рио, попросите его отвезти вас на тот самый остров. Там посмотрите на



выступ в скале и, переговорив с Рио, «юзьте» подаренную вам рыболовную сеть на выступе скалы.

## Английское метро

Оказавшись на заброшенной остановке английского метрополитена, осмотрите сумочку Николь, находящуюся в инвентаре. Найденную там заколку «используйте» на правом верхнем углу синего автомата. Затем, достав из его чаши один пен-



ни, опустите его в красные весы. Заполучив карточку, «юзьте» на серой дверце (расположена справа от весов) каменный кинжал, после чего «используйте» на ней же только что полученную карточку. Нажав большую красную кнопку, лицезретьте, как на семафоре загорится красный свет. На остановившемся поезде Николь отправится в Доки.

## Остров зомби

Забравшись на скалу, заходите в джунгли по верхней тропинке. Сломав один стебелек тростника, маршируйте направо



по тропе. «Используйте» стебель тростника на норе, находящейся под большим плоским камнем. Теперь, зайдя в свой инвентарь, соедините отравленный дротик и обгрызенный тростник — у вас получится классическая «трубка ниндзя»! Выйдя к морю, направьте Джорджа в густые заросли тропического леса по нижней тропинке. Немного впереди вашему взору предстанет дикий кабан. Не раздумывая, стреляйте в него из «трубки ниндзя».



Затем быстро хватайтесь за свисающую ветку. Когда лесной зверь убежит, двигайтесь направо по дорожке, уходящей в джунгли. Оказавшись на опушке, снимите с высокого камня кусок лианы. Прицепив к ней рыболовную сеть и «метку», забросьте получившуюся конструкцию на верхушку камня. После проделанных действий



шагайте в проход, открывшийся благодаря дикому кабану. Установив теодолит на самом краю верхушки холма и осмотрев с его помощью близлежащую местность (подведя курсор к правому краю экрана, нажмите  $\blacksquare$  11 раз), Джордж заметит блеск повешенной им на высокий камень «метки». Прямо над мерцающей точкой расположена вытнутая скала — это именно то место, где пират Кетч спрятал «Камень орла»!



Спуститесь с холма к вытнутой скале.

## Доки

Дождавшись момента, когда Николь будет находиться вне зоны видимости сторожа, быстро перебежите за ящик, стоящий у трапа. Как только охранник снова исчезнет из вашего поля зрения, бегом по лестнице залезайте на крышу. При



следующем удобном случае слезайте вниз и открывайте дверь, расположенную слева от лестницы. Потом опять забирайтесь на крышу. Увидевший открытую каюту сторож обязательно заглянет внутрь проверить, в чем же тут дело. Спуститесь на палубу, закройте, а затем и подприте дверь стоящей рядом шваброй. Посмотрев в правый иллюминатор, вы



увидите сцену убийства невинного(!) профессора Обье. Проникнув в каюту, осмотрите тело профессора, а потом возьмите «Камень ягуара». Спустя пару секунд на Нико набросится генерал Карзак. Вонзив ему в ногу каменный кинжал, делайте ноги!



## Съемки фильма



Взяв со стола блин, баночку кленового сиропа и булочку, поговорите с исполнителем главной роли, стоящим рядом со златовласой девушкой. По окончании съемки очередного эпизода намажьте блинчик сиропом и угостите им толстого каскадера. Два раза посмотрев на большой зеленый куст, бросьте туда 2-3 булочки.

Разъяренный рой шершней набросится на измазанного сиропом трюкача. На пляже, где происходит съемка очередного эпизода, неприятность — съемочная установка завязла в песке. Попробовав ее вытащить, взгляните на переносную видеокамеру (лежит на песке под съемоч-



ным аппаратом). Поболтайте с режиссером и, когда Джордж будет готов к съемкам, киошники вместе с главным героем отправятся к скале, которую вы видели в теодолит. Забравшись наверх скалы и взломав сундук, вы обнару-



жите то, зачем, собственно, сюда и пришли — волшебный «Камень орла».

## Сгоревшая деревня

По пришествии в деревню вы встретите маленького человечка по имени Титипоко. Поговорив с ним, посмотрите на раскаленный камень, валяющийся в тлеющей хижине.



Попробовав оп-

рокинуть на него бочку с водой, позовите на помощь малыша Тити. Забрав «Камень койота», двигайтесь в указанном Титипоко направлении.

## Пирамида

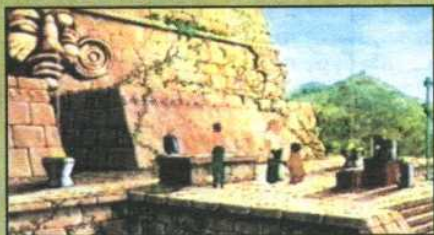


Через мгновение Нико увидит, что Джорджа со связанными руками ведут в пирамиду! Если вы не успеете, случится ужасное! Лестница, ведущая наверх, тщательно охраняется. Подняться туда можно лишь посредством подъемника, который в данный момент находится в нерабочем состоянии. Придется его отремонтировать. Посмотрев на шахту подъемника, возьмите канат и объясните индейцу, что с ним надо делать. Обвязав свисающий канат вокруг моторного колеса, ступайте к электрическому генератору. Открутив маленькую крышку, «юзьте»



каменный кинжал на шланге, подводящем горючее к генератору. Собрав стекающий бензин в цилиндрической формы крышечку, залейте его в мотор подъемника.

Нажав маленькую кнопку и два раза дернув за рычаг, растолкуйте Тити, как пользоваться управлением подъемника. Встав на платформу, командуйте малышу, чтобы он вас поднимал. Наверху перед вами предстанет лежащий на столе жертвоприношений Джордж. Надо торопиться! Ставив пояс с патронами, лежащий на одном из ящиков, спускайтесь вниз. Пообщавшись с сержантом, охраняющим лестницу на пирамиду, вытащите из земли факел. Попросите индейца поджечь его, после чего в полыхающую лужу горячего бросьте пояс с патронами. Поднимитесь на пирамиду и «talk-аните» с генера-



лом Грациенто. Освободив Джорджа с помощью каменного кинжала, заходите в пирамиду. Обнаружив два рычага на стене, попытайтесь дернуть один из них. А поболтав с Джорджем, потяните за вто-



рой рычаг. Еще раз обратитесь к Джорджу, и, когда два рычага будут в поднятом положении, пол разъедется, и наша команда провалится вниз! Действовать же Джорджу и Николь снова придется поодиночке.

## Комната символов

Совершив мягкую посадку в одной из многочисленных комнат пирамиды, Николь предстоит разгадать довольно сложную головоломку. Пройдя мимо двух огромных дисков, вы обнаружите панель с де-



сятью символами. Каждый знак на этой панели содержит две иконки из имеющихся на гигантских дисках. Запомнив один из знаков панели, вращайте колеса и, совместив две нужные иконки, нажимайте полученный символ. Теперь о панели, которая находится справа. Всякий символ, нарисованный на ней, нажимается только в том случае, если два соответствующих ему кубика будут нажаты на десятизначной панели. Причем нажимать каждый из четырех кубиков надо в последовательно-

сти, указанной на картинке (Символу А соответствуют кнопки 1 и 4, В — 0 и 7, С — 5 и 8, D — 2 и 9). После нажатия всех четырех символов в стене откроется тайный проход.



## Повсюду рычаги



Сняв со стены факел, обратитесь к маленькому Тити. Дернув за рычаг на зеленоватой стене, малыш Титипоко и Джордж упадут вниз. Подняв догорающий факел, «используйте» его на другом, висящем на правой стене. Спустив расположенный в «окошке» рычаг, идите в комнату слева. Дернув по очереди два ры-



чага (первый — что справа от двери, второй — находящийся слева), возвращайтесь в помещение, откуда вы только что пришли. Взяв факел, спускайтесь вниз по открывшейся лестнице. Дернув за еще один рычаг, пройдите вниз и наслаждайтесь красивой финальной заставкой.



G. Funk

P.S. Спешл сэнкс за предоставленный диск Цветкову Никите и за моё изображение Нави Кичто.



Сначала в Polyphony Digital сделали Motor Toon GGP, она понравилась не всем. Потом вышла Gran Turismo, и это был хит. После стали, было, ваять Gran Turismo 2, но на полдороги решили прерваться и выкинуть что-нибудь неожиданное. И выкинули. Выкидыш зовется Omega Boost, по жанру аркадная космическая стрелялка, прямая и незамысловатая как единственная страсть, гложущая, простите за не совсем уместный каламбур, голодающего бюджетника. Однообразная, ноюще тупая и по началу жутко привлекательная. Разгружающая и одновременно заставляющая собраться, превращающая в животное, агрессивно реагирующее на любое движение. Много уже написано о таких играх: ругаем их за почти полное отсутствие какой бы то ни было смысловой нагрузки, однако они растут как грибы после дождя, а мы, как и раньше, заряжаем их в приставки и терзаем, терзаем трясущиеся, вырывающиеся из вспотевших рук виброджойстики. Иногда людям свойственно плевать на сюжет. Плюнуть и растоптать, еще раз плюнуть, растоптать, но уже другой ногой. Когда-то же надо учиться танцевать твист.

Только ведь переусердствовать можно. Слишком легко военные пилоты забывают о защите беженцев, прицельно выпуская ракеты по следам их тракторов на радаре. Двадцатилетние уроженцы «свободной» страны, где даже полумультяшный Mortal Kombat и тот запрещен для детей до 18-ти лет, идут в армию, садятся за управление «Стелсом», а там условности еще больше: деревня на радаре обозначена квадратиком, мост — кружочком, иностранное посольство — крестиком. Эскапизм видеоигр как раз в том, что они зачастую позволяют сделать то, чего в реальности делать как раз не следует. Каждую игру понимают в меру собственной испорченности. К сожалению, играющая аудитория не социум, состоящий сплошь из гуманистов и пацифистов, нет-нет да найдется человек, который пойдет расстреливать одноклассников, наигравшись в Quake. Дураков во все времена хватало. А хороший сюжет и сценарная проработка игры нужны всегда, они позволяют направить накопившуюся в нас злость и тягу к разрушению в строго конкретизированное русло. Ведь именно насилие ради насилия, насилие без указующего вектора в кино и играх побуждает описанные выше личности к совершению трагических ошибок.



Как стрелялочка на день Omega Boost идеальна. Тучи вражеских кораблей, десятки гигантских орбитальных станций, даже аналог Звезды Смерти имеется. Все при деле: летает, детонирует, сверкает и, хм-м, канонирует. Однако по второму разу проходить Omega Boost совсем не тянет. Потому что данная игра — уникальнейший и редчайший образец халтуры. Возможно, это первая в подлунном мире халтурная игра с отличным геймплеем, управляемостью и графикой! Пустышка, удачно отражающая лишь методы, особенности и технику космических боев и не обладающая никакими запоминающимися чертами, обязательными для завоевания главенствующего места среди аналогичных игрушек. Когда стало известно, что Polyphony готова разродиться космической стрелялкой, богатое воображение нарисовало картину из сотен различных боевых машин: «старых» гигантских меха, вроде Волтрона и МакСтара, мобильных костюмов, как в «Гандаме», различных вариаций макроссовской «Валькирии». Облом.



В Omega Boost один-единственный робот плюс одна-единственная суператака. Отсутствуют как постепенное усиление оружия, так и улучшения конструкции машины.



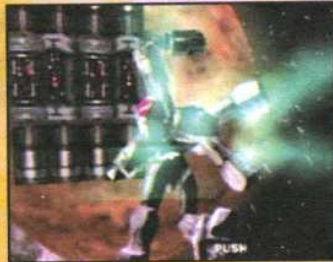


И главное, не понятно за что боремся, а бесцельная стрельба по мишеням порядком утомляет. Даже в позапрошлойгодней Macross Digital Mission VF-X, провальной со стороны игрового процесса и управления, была потрясающая атмосфера знакомой нам по «Роботеку» вселенной. Здесь же мощнейший движок, навороченная графика, одинокий робот от Сёдзи Кавамори, и... больше ничего. Нет оболочки, нет продуманного игрового мира, интересных миссий. Нет так и просящихся сюда аниме-заставок, в конце концов! Не хочу стрелять по неизвестным кораблям, хочу видеть перед собой врага, хочу узнать его в лицо, хочу понять, за что я его уничтожаю. Конкретики нет в игре. Противник остается условным.

Мecha для игры спроектировал Сёдзи Кавамори (Shoji Kawamori) – самый известный mecha-дизайнер в Японии, разработчик техники для таких аниме, как Macross (Robotech), Tenkuu no Escaflowne, Brainpowerd, Ghost in the Shell, и для игрового сериала Armored Core.



(Фото сделано на Otakon98, где он выступал в качестве специально приглашенного гостя)



Совсем помереть от однообразия не дает музыка. Дельная она, к месту она тут! Мелодичный рок, тяжелый металл, жесткие танцевальные ритмы, чуть-чуть индустриального звучания и очень много сэмплов – в итоге саундтрек ежится, ерщится и кусаче щерится, оскалом остреньких зубов не раз напоминая о существовании на белом свете такой команды, как Rammstein. Если в качестве игры Omega Boost обладает весьма ограниченной сексапильностью, то, по крайней мере, в режиме Music Test ею демонстрируется завидная «долгоиграемость». Очаровательный audio-CD.

Агент Купер

Разница между первым и последним этапами минимальна (факт смены «задника» и вида врагов мало на что влияет) – отсюда нулевой стимул прохождения. Вот если бы коварные Зентреды с каждой новой миссией все ближе подбиралась к Земле, демарш наших войск сопровождался картинками разрушений, и только от вашего трижды модернизированного истребителя зависела судьба колыбели человечества, добраться до конца игрушки было бы интересно. Даешь череп и кости на хвостовом оперении! Скучно без них, ох, скучно...



# DISCWORLD II: MORTALITY BYTES

DISCWORLD II  
MORTALITY BYTES



## Начало приключений в предыдущем номере

Став знаменитой, Смерть забыла о своих старых обязанностях, и теперь вся работа, связанная с мертвецами, легла на плечи Ринсвинда!



### Act III: the Grim Rincewind

Наведаетесь в Дом (House) и пройдите на кухню. Спросите Альберта (Albert), как вам стать настоящей Смертью. Он скажет, что «темная» личность должна обладать соответствующим голо-

сом, остро заточенной косой, верным белым конем и, конечно же,



подходящей черной накидкой. Отыщите все составляющие и спокойно можете косить людские (и не только) души. Прежде чем откланяться, откройте дверцу печки (Pot Belly Stove).

**Покажем Альберту, что Ринс имеет вполне страшный и леденящий душу голос!**

В Конюшне (Stable) возьмите веревку (Rope) и примотайте ее к бумерангу. Вернувшись к Дому, найдите на его крыше дымоход (Chimney) и закиньте в него бумеранг. Забравшись наверх, покричите в трубу.



#### Игрушечная тележка.

В Саду (Garden) пройдите направо и полюбуитесь на игрушечную тачанку (Toy Cart). Спросите Сюзан (Susan, девочка, сидящая на качелях), не одолжит ли она Ринсу свою тележку (иконка «маленькая тележка»). Маленькая Сюзан готова обменять ее только лишь на

чью-нибудь автобиографию. Вернитесь в Дом и зайдите в библиотеку (вход туда расположен напротив двери на кухню). Заберите свою автобиографию (Book, книга, зависшая в воздухе у правого стеллажа) и отдайте ее Сюзан. Что-то не понравилось ей в жизненной истории молодого волшебника, и вам придется найти новую (а точнее — о-очень старую!) «книгу жизни». Желательно, чтобы там было побольше картинок!



Снова вернитесь в Дом и пройдите на кухню. Возьмите масляную тряпку (Oily Rag), которая висит справа от печки. Теперь ступайте на второй этаж особняка, в детскую спальню. Возьмите с кровати плюшевого зайчика (Rabbit) и клубок ниток (String), лежащий на столе возле входа. Спустившись



вниз, выйдите на свежий воздух и загляните под коврик (Mat), что лежит под дверью. Там вы найдете ключ (Key). Открыв инвентарь ящика, посмотрите на зайца — получите пижаму (Pyjamas). Идите в Сад и, остановившись возле ульев, «используйте» пижаму на Ринсе. Затем спичками подожгите масляную тряпку и разгоните ею пчел. Достав из улья воск (Beeswax), «юзьте» его на клубке ниток. Сделав свечу (Candle), подожгите ее, а затем маршрутируйте в библиотеку, в самый дальний и темный ее угол. Положив свечу в личный багаж Ринсвинда, откройте дверь (Alcove) ключом. Заходите вовнутрь и, достав свечку, «используйте» ее на стеллажах. Достаньте запылившуюся «книгу жизни» (Tablet), стоящую на полке справа (на фоне остальных она немного выделяется другим цветом). Предоставьте автобиографию Сюзан, и она подарит вам свою тележку.

#### Острая коса Смерти.

Зайдя в Дом, достаньте из подставки для зонтов (Umbrella Stand, стоит слева от входа) косу (Scythe). Продемонстрируйте ее Альберту, и, осмотрев косу, он вам скажет, что имея этот остро заточенный предмет, надо еще уметь применять его по назначению! Покосите пшеницу возле Дома, и тогда Альберт не усомнится в ваших способностях.



#### Косим пшеницу!

Приделав косу к детской тачанке, вы получите мини-косилку. Идите на поле и косите пшеницу (Corn).

#### Черная накидка.

В холле дома на окнах весят шторы (Curtain). Снимите парочку с левого окна и топайте на второй этаж — в рабочий кабинет. Взяв со стола пузрырек с чернилами (Ink Weel), направляйтесь в Сад. Все чернила вылейте в пруд (Pond), а затем прополощите в нем шторы. Получилась черная накидка (Robe).



#### Верный скакун Ринса.

В рабочем кабинете справа



Карта усадьбы «Царицы загробного мира»



от стола висит шнур (Cord). Дернув за него, стремглав бегите на кухню и, пока Альберт отсутствует, забирайте со стола сахарницу (Sugar Bowl). Пройдите в Стоило (Stable, находится справа от Дома), намажьте седло (Saddle) клеем и угостите жеребца (Binky) сахаром. Положите седло на коня и садитесь верхом. Подоспевший Альберт увидит, что Ринс умеет держаться на коне — это большой плюс для начинающего косяря!



Отправляйтесь к Альберту на кухню и показывайте ему вашу черную накидку. Плащ приведет на него отличное впечатление, и слуга даст вам первое (и последнее!) поручение: принести ему ровно сто душ!

### Собираем души!

Посетив рабочий кабинет, прочитайте дневник (Ledger), лежащий на письменном столе. В Саду встаньте возле ульев и «используйте» пижаму на Ринсе. Разогнав дымящейся тряпкой пчел, наполните сахарницу медом. На пруду рыбачит гном (Gnome). Отобрав у него удочку (Fishing Rod), прицепите к ней горшочек с медом. Пройдя направо до «ямы душ» (Pit), «используйте» удочку (на которой висит сахарница) на блестящих жучках (Dots). Отнесите «горшочек с душами» (Ant Souls) Альберту и отправляйтесь на землю.



Смерть (Lady Death) очень популярна среди жителей необъятной страны Дискволд, но кому-то это явно приходится не по душе и, как обычно это бывает, на нее совершили покушение! В один прекрасный день, когда кинозвезда вышла раздавать автографы и общаться с прессой, прогремел взрыв. Смерть буквально развалилась по частям на глазах у ревущей толпы, но Ринсвинд подоспел, как всегда, вовремя. Несчастная вот-вот откинёт копыта, и тогда наш волшебник всю свою оставшуюся жизнь будет исполнять работу погибшей Смерти. Надо обязательно спасти ее!



Смерть (Lady Death) очень популярна среди жителей необъятной страны Дискволд, но кому-то это явно приходится не по душе и, как обычно это бывает, на нее совершили покушение! В один прекрасный день, когда кинозвезда вышла раздавать автографы и общаться с прессой, прогремел взрыв. Смерть буквально развалилась по частям на глазах у ревущей толпы, но Ринсвинд подоспел, как всегда, вовремя. Несчастная вот-вот откинёт копыта, и тогда наш волшебник всю свою оставшуюся жизнь будет исполнять работу погибшей Смерти. Надо обязательно спасти ее!



### Act IV: Till Death Us Do Part

Сходите в Боунсток (Bonestock, именно здесь на Смерть было совершено покушение) и поднимите пробку (Cork), которая валяется рядом со шляпой (если ее можно так назвать). Наведитесь в Джелибэйби и пройдите налево, на рынок. Как только Ринс достигнет Магазины, вам покажут, что приехал продавец верблюдов. Вернитесь назад к выходу и, вынув из седельного мешка (Saddle Bags),



который висит на спине верблюда, фляжку (Canteen), засуньте туда руку (Rotten Arm), которую вы подменили у птиц в Оазисе. Когда торговец отвалит, на карте Дискволда появится новое, до этого неизвестное вам место — Фонтан Молодости (Fountain of Youth). Двигайтесь туда и, «используя» на фонтане пробку, набирайте образовавшийся песок (Sand) в песочные часы (Hour-glass).



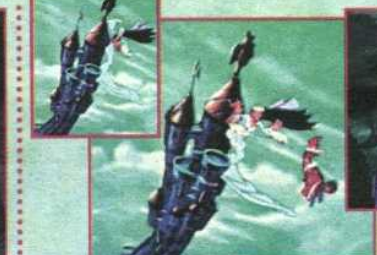
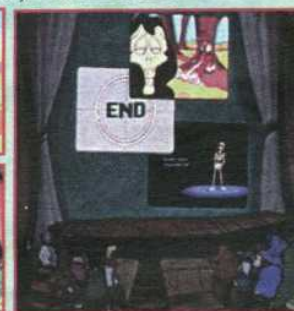
который висит на спине верблюда, фляжку (Canteen), засуньте туда руку (Rotten Arm), которую вы подменили у птиц в Оазисе. Когда торговец отвалит, на карте Дискволда появится новое, до этого неизвестное вам место — Фонтан Молодости (Fountain of Youth). Двигайтесь туда и, «используя» на фонтане пробку, набирайте образовавшийся песок (Sand) в песочные часы (Hour-glass).



### Epilogue: Queen Kong

Появившаяся с экрана кинотеатра Королева Эльфов забралась на самую высокую точку Анк-Морпорка — башню Невидимого Университета. К тому же она захватила в заложники библиотекарю. Наш герой поручился его спасти!

Посмотрев на ворона (Raven), спросите о нем колдунью (Witch, иконка «черный ворон»). Поднимите метлу (Broom) и, подойдя к Дибблеру, используйте иконку «говорящего рта». Спросите его о воздушных шариках (иконка «красные воздушные шарики»). Залейте воду из фляги в шарики (Bladders) и положите их в личный инвентарь Ринсвинда. Достав из сундука метлу, «используйте» ее на башне (Tower). **THE END!**



Для вас старался великий маг и волшебник **G.Funk**

...Сон уходил в никуда. На нем уже висела табличка с надписью «Невозвратим». Мои точные, но громоздкие часы показывали 3.20 утра. А за окном на все лады, как соловей, заливалась автосигнализация, установленная в какой-то тачке. Противные электронные звуки начинали выводить из себя. Эх, жил бы я повыше и была бы у меня наковальня, но... оставалось лишь лежать, смотреть в потолок и думать о том, что произойдет скорее: хозяин выбежит, или аккумулятор сядет. Нормальным людям незачем ходить ночью по улице и включать пищалки. Потому что они нормальные. Есть еще группа людей, которая любит машины до такой степени, что угоняет их (чего не сделаешь ради любви). На этом можно немного подзаработать и получить массу острых ощущений. Но приключения такого рода вещь трудная и опасная. Учиться угону надо долго и ошибок лучше не допускать.

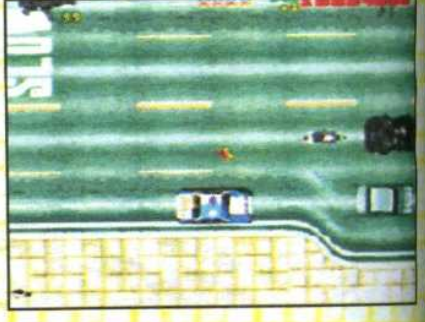
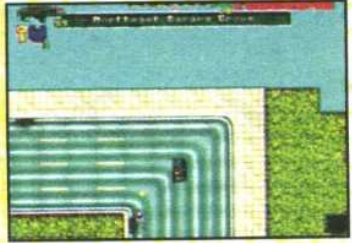
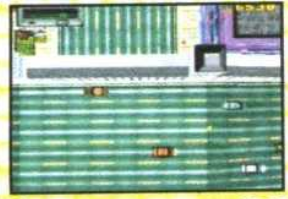
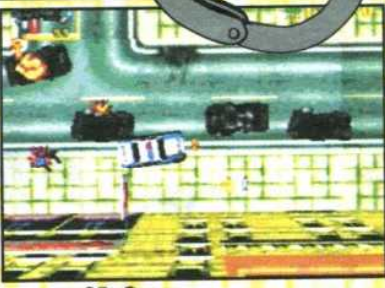
Поняв все проблемы решивших встать на преступный путь, DMA выпускает почти что симулятор автовора под названием «Grand Theft Auto» (далее GTA). Игра стоящая, но рассказать о ней мешали дневные заботы, а сейчас ночь, и завывалка за окном успокоилась. Так что выключаю свет и приступаем. Конечно вам в этой игре не расскажут, как открывать машину линейкой (это вы в отцовском гараже тренируетесь). Все выглядит более упрощенным, с высоты метров эдак 25. Ставка в основном сделана на придание максимальной реалистичности взаимоотношениям преступника с окружающим миром. Зато с каким знанием дела созданы города. Магистрали проходят через них как артерии, к ним примыкают более мелкие улицы. Существует

бесчисленное множество подворотен, проходных дворов, тупиков. Есть даже возможность выезжать на крыши домов. Короче, все находится именно там, где и должно находиться в реальном городе. Только вот не везет этому городу, потому что в нем появились ВЫ! ВЫ — это человек, мечтающий о карьере настоящего преступника. Назад отступить нельзя, а на пути к своей цели вас ни что не остановит. Вы отбросили все понятия о совести, городские улицы стали для вас местом боя, а все на них — средством получения денег. Для обывателей вы — законченный злодей и именуется не иначе, как public enemy (буквально, «враг народа»). И чтобы не попасть в руки честного и гуманного правосудия, надо добраться до верхов преступного мира. В этом и заключается цель GTA. В самом начале вы попадае-

# GTA



## Grand Theft Auto

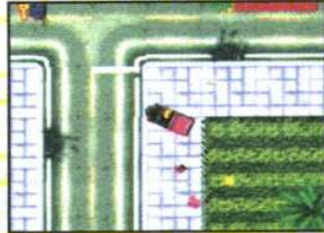


те в Liberty City. В общем-то в игре три города и, кроме города Свободы, можно побывать еще в San Andreas и Vice City. Каждый город поделен на две части, которые отличаются друг от друга сложностью, заданиями, машинами. Для перехода в следующую часть или город надо заработать определенное количество денег. Имея достаточно большой коэффициент умножения очков, это сделать достаточно легко. В игре зарабатывать деньги можно так:

- **гарантировать машины.** За хороший удар дают по 10 монет. Но «ваша» машина тоже страдает;
- **воровать машины** с последующей их продажей. Это один из основных способов заработать деньги. Продаются все машины стандартных размеров. То есть, кроме автобусов, грузовиков. Наотрез отказываются покупать и полицейские машины;
- **давить прохожих.** Ура, Carmageddon! Yahoo!
- **убивать легавых.** За это платят приличные деньги. При помощи огнемета и нескольких десятков мертвых копов можно почти пройти уровень;
- **выполнение заданий мафии.** Самое интересное и прибыльное занятие. Приказ обычно получаете по телефону, и после этого надо, сломя голову, (некоторые задания ограничены по времени) нести его выполнять, пока крестные отцы платят деньги.

После набора нужной суммы (деньги и стрелочка становятся красными) дуйте на всех парах в указанном направлении, где воротила местной группировки даст пропуск на следующий уровень. Миссии отличаются огромным раз-





нообразиям, благодаря чему игра долго не надоедает.

Для придания игре большей интересности в городах существует бравая полиция. Обращает внимание на ваши безобразия неохотно, но если сядет на хвост, то намертво. Степень заинтересованности стражей порядка вашей персоной указана сверху экрана лицами полицейских. Четыре морды максимум.

Как я уже говорил, города построены достаточно продуманно, и в них такое количество строений, что голова кругом пойдет. Но непосредственное влияние на вашу беспокойную жизнь оказывает следующее.

**Больница** — после «гибели» именно оттуда продолжатся ваши приключения (если остались жизни).

**Доки** — там покупают украденные вами машины. Если машина в неприглядном состоянии, то денег за нее платят поменьше.



**Автосервис** — самое главное. Ребята-механики прекрасно восстановят машину, на которой вы приедете. Но самое ценное, они очищают вашу биографию от черных пятен, оставленных преступной деятельностью. Так что полицейские от вас полностью отстанут. Встречаются мастерские (перед такой — крест), где из машины сделают бомбу на колесах.

**Телефоны** — связующая нить между вами и работодателями. Если перед телефоном горит

стрелочка, то, чтобы получить работу, просто подойдите к нему.

Кроме всего вышеперечисленного, в игре есть множество секретов. Находить их для прохождения игры совсем не обязательно и ничего особенного за них не дают. Единственное, что стоит отметить, это возможность поуправлять танком! Так что находите их сами — получите большое удовольствие. **А я еще задержу ваше внимание несколькими советами.**

В GTA страшно поощряется серийность. Например, если очки за прошлый подвиг еще не исчезли с экрана, а новые уже появились, то они удваиваются. А если успеете еще что-нибудь натворить, то утраиваются и т.д. На этом и построен следующий совет. Воруйте машины и ставьте где-нибудь вплотную друг к другу. Когда соберется достаточное количество, взорвите какую-нибудь в середине. От нее начнется цепная реакция, которая отразится на вашем счете. Деньги на завершение уровня наберутся моментально.

Несмотря на поощрение серийности игрой, в доках скупщики не любят, когда им продают подряд одинаковые автомобили. Если им попытаться толкнуть авто такой же модели, как и

перед этим, то цена на него упадет. И чем дальше, тем хуже. Так что главное разнообразие, господа, разнообразие. Разъезжая на мотоцикле, лучше держать кнопку стрельбы нажатой.



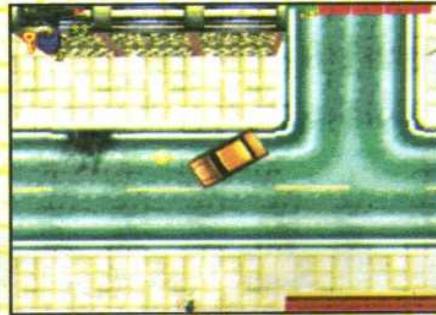
В таком случае при столкновении вы не будете валяться на асфальте как жертва ДТП.

И напоследок еще один совет. Полиция начинает вас ловить после угона десятой-двенадцатой машины. Но чтобы отсрочить сие горе, выстрелите по машине три-четыре раза. Хозяин этой тачки убежит, а вы получите машину, не совершив тяжкого преступления.



**C.J.C., г. Москва**

P.S. Спасибо огромное King'у.



**Б**лагодаря компании Sansom лучшие герои марвеловских комиксов собрались в аркадном файтинге X-Men: Children of the Atom. Лишь спустя три(!) года он был перенесен на PSX, и в связи с этим знаменательным событием вам предлагаются абсолютно все супер-удары всех персонажей «Детишек Атома».

Обозначение кнопок джойстика в описании.

- Быстрый удар рукой — БР
- Средний удар рукой — Ср.Р
- Сильный удар рукой — Сил.Р
- Быстрый удар ногой — БН
- Средний удар ногой — Ср.Н
- Сильный удар ногой — Сил.Н
- Нажать все удары рукой/ногой одновременно — Рх3/Нх3
- ←, ↓, →, ↑ — направление стрелок джойстика.



# X-MEN™

## CHILDREN OF THE ATOM



### Spiral

- Образовать вокруг себя кольцо из кинжалов: →, ↘, ↓, ↙, ← + Рх3 (затем их можно метать в противника, нажав любой удар рукой).
- Атака кинжалами (когда образовано кольцо): ↓, ↘, → + Ср.Р.
- Атака кинжалами вверх (когда образовано кольцо): ↓, ↘, → + Сил.Р.
- Поменяться с противником местами: ↓, ↙, ← + БР.
- Появиться над головой противника: ↓, ↙, ← + Ср.Р.
- Повышенная сила ударов: ↓, ↙, ← + БН.
- Скорость движения возрастает: ↓, ↙, ← + Ср.Н.
- Невидимость: ↓, ↙, ← + Сил.Н.
- СУПЕР-комбо:** ↓, ↘, → + Рх3, затем подойдите вплотную к противнику и нажмите → + любой удар рукой.



### ВНИМАНИЕ!

1. Все супер-удары даны для игрока, чей персонаж находится в левой половине экрана (Player 1).
2. Супер-удары, выделенные желтым цветом, выполняются, когда супер-линейка (находится прямо под датчиком энергии героя) достигла хотя бы второго уровня.
3. Супер-удары, выделенные красным цветом, выполняются при полностью набранной супер-линейке.
4. Каждый персонаж умеет: отталкиваться от стен (прыгнуть на стенку, а затем нажать джойстик в противоположную сторону), делать двойной прыжок (прыгнув, в воздухе нажмите ↑), бегать (быстро нажать →, →) и уходить назад (быстро нажать ←, ←).



### Colossus

- Атака плечом: ↓, ↘, → + БН.
- Атака плечом вверх: ↓, ↘, → + Сил.Н.
- Атака плечом вверх по диагонали: ↓, ↘, → + Ср.Н.
- Скольжение вперед с последующим броском: ↓, ↘, → + любой удар рукой.
- Супер-броня:** ↓, ↙, ← + Рх3.
- Комета:** ↓, ↘, → + Рх3.



### Storm

- Тайфун: ↓, ↘, → + любой удар рукой.
- Полететь на противника, образовав перед собой шаровую молнию: БР + БН, Ср.Р + Ср.Н, Сил.Р + Сил.Н.
- Оттеснить противника: ↓, ↘, → + Нх3.
- Притянуть противника: ↓, ↙, ← + Нх3.
- Полет: ↓, ↙, ← + Рх3.
- Атака молниями:** ↓, ↘, → + Рх3.



### Wolverine

- «Сверло»: БР + БН, Ср.Р + Ср.Н, Сил.Р + Сил.Н.
- Взмывание с ударом рукой вверх: →, ↓, ↘ + любой удар рукой.
- Скорость движения возрастает: ↓, ↙, ← + Рх3.
- СУПЕР-комбо:** ↓, ↘, → + Рх3.



## Silver Samurai

Комбо-удары мечом: быстро нажимайте любой удар рукой.  
 Сюрикен: ↓, ↘, → + любой удар рукой (можно в воздухе).  
 Электрический меч: ↓, ↘, ← + БР.  
 Ледяной меч: ↓, ↘, ← + Ср.Р.  
 Огненный меч: ↓, ↘, ← + Сил.Р.  
 Увернуться от удара противника: ↓, ↘, → + Нх3.  
 Размножиться: ↓, ↘, ← + Нх3.  
 Супер-сюрикен: ↓, ↘, ← + Рх3.  
 Атака молниями: ↓, ↘, → + Рх3.



## Iceman

Ледяная глыба: БР + БН, Ср.Р + Ср.Н, Сил.Р + Сил.Н.  
 Ледяная струя вниз: ↓, ↘, → + БР (можно в воздухе).  
 Ледяная струя: ↓, ↘, → + Ср.Р (можно в воздухе).  
 Ледяная струя вверх: ↓, ↘, → + Сил.Р (можно в воздухе).  
 Ледяной кулак: ↓, ↘, ← + Рх3.  
 Закинуть врага снежками: ↓, ↘, → + Рх3.



## Sentinel

Удар рукой: ↓, ↘, → + Ср.Р.  
 Удар рукой вверх по диагонали: ↓, ↘, → + Сил.Р.  
 Удар рукой вниз по диагонали: ↓, ↘, → + БР.  
 Дождь из лимонок: ↓, ↘, → + Сил.Н.  
 Атака мини-роботами: ↓, ↘, → + Ср.Н.  
 Атака мини-роботами вниз по диагонали: ↓, ↘, → + БН.  
 Полет: ↓, ↘, ← + Рх3.  
 Супер-файерболл: ↓, ↘, → + Рх3.



## Omega Red

Перекачивание энергии или супер-линейки противника: ↓, ↘, → + любой удар рукой, затем нажать любой удар рукой или же любой удар ногой (можно в воздухе).  
 Перебросить противника: ↓, ↘, → + любой удар рукой, затем нажать ← + любой удар рукой или ← + любой удар ногой (можно в воздухе).  
 Удар ногами вверх: ↓, ↘, → + Сил.Н.  
 Удар ногами понизу: ↓, ↘, → + БН.  
 Удар ногами вверх по диагонали: ↓, ↘, → + Ср.Н.  
 Избить противника стальными канатами: ↓, ↘, → + Рх3.



## Cyclops

Луч из глаз: ↓, ↘, → + Ср.Р.  
 Луч из глаз понизу: ↓, ↘, → + БР.  
 Луч из глаз вверх по диагонали: ↓, ↘, → + Сил.Р.  
 Луч из глаз в воздухе: ↓, ↘, → + любой удар рукой.  
 Взрывание с ударом рукой вверх: →, ↓, ↘ + любой удар рукой.  
 Гипер-луч: ↓, ↘, → + Рх3.  
 Гипер-луч вверх по диагонали: ↓, ↘, ← + Рх3 (лучом можно управлять - ↑ или ↓).



## Psylocke

Вертушка: ↓, ↘, → + любой удар ногой (можно в воздухе).  
 Волна плазмы: ↓, ↘, → + Ср.Р (можно в воздухе).  
 Волна плазмы вверх по диагонали: ↓, ↘, → + Сил.Р (можно в воздухе).  
 Волна плазмы вниз по диагонали: ↓, ↘, → + БР (можно в воздухе).  
 Размножиться: ↓, ↘, ← + любой удар рукой или любой удар ногой.  
 «Сверло»: ↓, ↘, → + Рх3 (можно в воздухе).



Большой долей своего успеха американская версия «Final Fantasy VII» была обязана прекрасному переводу с японского, который почти полностью был сделан одним человеком — Тэдом Вулси (Ted Woolsey). Именно ему удалось создать ту знаменитую атмосферу игры, максимально сохранив содержание японских диалогов и в то же время сделав их доступными и интересными западному игроку. Когда пришло время заниматься локализацией FF7, североамериканский офис «Square» был перенесен в Лос-Анджелес. Тэд же не пожелал переезжать и остался в Сиэтле... И перевод FF7 был отдан в руки безымянной команды людей, которые умудрились ничего не испортить. Но и достичь планки FF3 им тоже не удалось.



Вскоре Вулси стал продюсером по гейм-дизайну в «Craveyard» — отделении по разработке игр новообразованной компании «Crave». Первым их проектом, так сказать пробой пера, стала вторая за всю историю приставочных игр RPG, полностью сделанная в США. Как известно, первая попытка — «Secret of Evermore» (от всемогущей «Square»!) немного провалилась, поэтому риск был, мягко скажем, велик.

Но отсутствие многолетнего опыта в разработке и тестировании, выдающихся финансовых и людских ресурсов и прочих составляющих качественной ролевой игры класса «А» Тэд решил компенсировать одним — он хотел аккумулировать игровой опыт своей небольшой команды и, разбавив это новыми находками, дать бой японским монстрам на своей земле. То есть — попробовать создать игру именно для американского рынка, без особых надежд на успех японо-

язычной версии. И вот, в мае пробил час «Икс». «Безумие Теней» поступило в продажу...

Скажу сразу, чтобы не задерживать людей, увлеченных бесконечным поиском хитовых новинок — свершить задуманные подвиги «Shadow Madness» не удалось. Игра практически провалилась. Даже в самых лояльных к Вулси и его храбрым товарищам изданиях и интернетовских сайтах оценка SM болталась на уровне двух из пяти баллов. Причина проста — графика. Уж сколько копий было сломано прогрессивными американскими геймерами, чтобы отвадить своих глупых земляков от красивых, но пустых игр... Но и сами они не выдержали, когда пришло время выбирать между играбельностью и количеством полигонов на экране...

Хотя, признаюсь честно, поначалу графика расстроила даже меня, который был уже морально подготовлен к такому обороту дел. Игра начинается со сцены, где Стингер (один из героев игры) приходит в таверну и начинает рассказывать ее владельцу историю гибели своего родного города. Короче, я минут пять не мог понять, ЧТО ЖЕ такое олицетворял «набор полигонов», подошедший к ужасно нарисованной стойке. Положение спасла маленькая картинка с портретом говорящего персонажа. Тут уже пришлось включить вообра-



# SHADOW MADNESS



жение, и через несколько минут я начал соотносить разные кучки полигонов с разными персонажами...

Решив не изобретать инвалидную коляску, художники/программисты из «Crave» пошли по известному, но не очень популярному пути «аля FF7». Сиречь — нарисованные в 3D-редакторе бэкграунды (фоны), по которым по заранее размеченным зонам



может передвигаться народонаселение игры, реализованное в полигонах с применением текстурирования. Звучит просто даже для 3D-программиста среднего звена. Ан нет, батеньки... Я тут недавно жаловался на игру «Legend of Legaia», мол, там типа полигонов мало и вообще отстой. Молодой я тогда еще был, глупый и наивный. После SM хочется наслаждаться десятком неподвижных полигонов из LoL еще и еще... Единственное, что получилось у художников из «Craveyard» — это некоторое количество стильных бэкграундов, связанных с природой. Леса, поля и прочий «натюрель» смотрится действительно приятно. Хотя анимации ужасающе мало. Я чуть не пустил слезу, когда обнаружил мышку, которая раз в пару минут вылезала из груди камней. Ну а к неподвижной воде я уже начал привыкать... Но если фоны еще можно стерпеть, то когда экран занимают фигуры героев игры, отчего-то хочется взяться за дубину... Я долго не мог понять, зачем было использовать текстуры??? Персонажи из FF7, снабженные лишь простейшим оттенением на одежде, выглядят в несколько раз лучше! Однако и это можно пережить... Видали и хуже. Но вот само моделирование живых существ... Самая шокирующая вещь — модель маленькой девочки. Состоит из равнобедренного треугольника, лежащего основанием вниз, на остром конце которого возлежит булавочная головка. Во как!!!



С заставками, кои призваны радовать наш глаз и вознаграждать за часы нелегкого ролевого труда, дело обстоит еще хуже... Хотя они и не лишены некоего художественного вкуса, сама техника исполнения вызывает панику за качество обучения в американских школах программирования. «Силиконовые» заставки SM выглядят на порядок хуже полиго-







нальных шоу из любой 32-битной «Final Fantasy». Люди из «Craveyard» даже отважились сделать нечто вроде FF-шных «Summon»-ов, произведя на свет несколько кошмарного вида монстров. Хотя, наверное, со своей задачей — внушать монстрами ужас — они справляются неплохо. Слава Создателю, их можно проматывать... Больше половины художников «Craveyard» составляют женщины, и тем более непонятно, как они могли так халтурно отне-



стись к дизайну. Опущено почти все — от подавляющего числа задников до картинок героев. Да что я говорю — посмотрите сами на тот ужас, что помещен рядом с описаниями героев. Пиктограмки населяющих мир SM людей и существ по большей части содраны из тысяч американских «субботних сериалов», славящихся своим низким вложением труда. В итоге получается, что представители племени летающих людей выглядят как обкуренные бандиты из старых фильмов с Чаком Норрисом — такие же худощавые и с усами,



струящимися вниз.

Ладно, хватит говорить о графике, а то я в такую жару еще инфаркт схвачу... Следующая важная позиция в любой RPG — музыка. А вот тут меня ждал сюрприз! Звуковое оформление «Shadow Madness» великолепно. Просто потрясающе!! И это при том, что сочинительством, записью и программированием музыки занимался всего один человек — Брэд Спир (Brad Spreag). Этот гениальный дяденька сумел сделать атмосферной, интересной и ненадоедающей музыку почти на всем протяжении игры. А как вам понравится то, что даже боевых мелодий не две, как обычно, а больше десятка? По-моему, в наше время это подвиг...

Со сценарием разобраться немного труднее. С одной стороны, его реализация превосходна. Диалоги с помощью Тэда доведены до совершенства — герои говорят именно то, что должны по своему характеру, емко и в тему. «Shadow Madness» — одна из немногих ролевых игр, в которых общение с окружающим людом вызывает не отвращение, а наоборот, заставляет вас не пропускать ни одной живой души. А уж когда находится пара книг

на столе или еще лучше — библиотека, чистое удовольствие вам гарантировано. Чего стоит одна лишь надпись на мешке с армейским пайком: «В случае попадания на кожу или в глаза немедленно обратитесь к врачу». Но с другой стороны, особой самоценностью или оригинальностью сценарий SM не отличается. Стингер после ссоры с отчимом убегает на ночь из



своего дома в Порт Локхейне, чтобы вскоре стать свидетелем его гибели. Вернувшись в город он находит там меч и, взяв его в руки, решает отомстить за погибшую семью... По пути он встречает Виндлиф и Харв-5, чьи дома и веси тоже были разрушены мистической силой. Через некоторое время герои узнают, что владельцем этой силы является Дамон Хокум (Damon Hokum), бывший член Совета Магов, но впоследствии избравший Темный Путь. Естественно, троица объявляет крестовый поход против Дамона... Увы, за такой маловнятной завязкой следует не менее тривиальное развитие. Вскоре наша ватага добле-



стных стрелков узнает, что причина всех зол на земле — Дарг (Darg), некая квинтэссенция черных сил вселенной, который хочет захватить власть над двумя сторонами мира SM — Аркозом (Arkose) и Вилдерном (Wyldern). Первая сторона олицетворяет более-менее человеческую обстановку, вторая населена всякого рода монстрами и чудищами. Аркозианцев Дарг задумал извести путем насылания Безумия, когда человек начинает бояться своей тени (отсюда и название игры), а вилдернских обитателей же решил покорить силой оружия, завоевывая руками Дамона и его армии монстров все новые и новые земли...

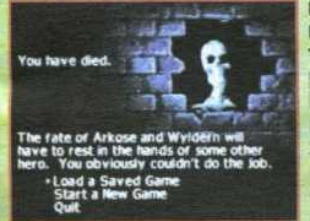


Кстати, именно из-за двух миров SM вышел на двух дисках — и это одновременно послужило еще одним неприятным фактом: к концу игры вашей команде особого назначения придется часто передвигаться между мирами, а это значит и перетягивать диски в многострадальной «PlayStation»... Прямо как в старые-добрые времена!

Но самое неприятное состоит в том, что само ролевое развитие игры не несет в себе особого интереса. С того момента как Стингер со товарищи познакомится с Магами, прохождение SM превратится в весьма тягостное и не очень интересное действие — Маги будут заказывать вашей команде все новые и новые артефакты для создания «Великого-Заклипания-Изгнания-Дарга-Обратно», что продлится до самого конца игры.



Все герои будут разделяться на две команды (что самое обидное — без вашего участия в выборе, а значит с огромной несбалансированностью) и отправляться в различные части света за нужными ингредиентами, после успеха или неудачи собираясь в здании школы Магов. Да, наверное такое развитие сценария было очень сложно придумать...





Побочных квестов и прочих способов заработать чуток крутой экипировки до отвратительного мало. А те, что есть, не снабжены сюжетными наводками и отыскиваются случайно. Забредли вы по неведению в самую далекую задницу, а там лежит пара полезных сундуков... Причем отдельных персонажей или тем более боссов к ним почти не приставлено. Лежат себе сиротливо, ждут опупевшего от поисков искомой точки путника. Романтика...

Разнообразные менюшки и прочие средства интерфейса тоже не добавляют радости. Мягко сказать, они корявы. Чего стоит, например, отсутствие возможности посмотреть при покупке, как тот или иной предмет влияет на характеристики героя. Приходится запоминать числовые значения... Хотя путаться в менюшках я не переставал аж до самого конца.



Однако пора перейти к поискам той самой ложки меда в бочке серой обыденности, которую по большей части представляют продукты американских производителей игр. А то инфаркт все ближе и ближе... Самая, пожалуй, удачная для Тэда и его коллег часть игры — это процесс исследования игровой местности. Начнем с того, что встреч с «рандомными» (случайными) партиями врагов можно избежать! Такой приятной фенечки я ждал очень долго!!! Делается это так — когда вы услышите (кстати, это еще одна причина не выключать звук вашего телеприемника) воинственный рык чудищ, быстро жмите L2+R2 (два задних «шифта»), и ваш герой пригнетса, избежав ненужного боя! Есть, правда, несколько мест, в которых такой трюк не работает, но это всего лишь неприятные исключения из правил...



Всю приятность этого способа жития вы поймете, если выберете легкий уровень сложности. Да, да, да, вы не ослышались! В «Shadow Madness» вы вольны выставлять уровень крутости ваших извечных противников — легионов различных монстров. Правда, влияет ли это на конечную заставку, я так и не понял... На «Easy» пройти игру не составит особого труда даже самому большому противнику «прокачки» героев, на «Normal» начинается уже задуманный дизайнерами уровень сложности, ну а «Hard» могут смело выбирать люди, которые любят проводить время за медленным накоплением уровней своей любимой команды.



Тем более, что количество уровней для каждого героя мизерно — в этом состоит еще одна новаторская задумка дизайнеров SM. Персонажи имеют некое звание («Duelist», «Liberator», «Defender» и так далее), которое включает в се-



бя пять уровней. Как только они накапливаются, звание меняется, и все начинается по новой. Всего рангов предусмотрено где-то по пять на каждого героя, после чего очки опыта (XP) просто перестают копиться. Так что если вы выбрали «Easy», вы рискуете всю последнюю четверть игры провести в убогости от противника — брать от них уже будет нечего. Ну, кроме денег, конечно...



Сами бои построены по накачанной поколениями «Turn Based»-системе — т.е. участвующие в мочилове ходят поочередно в зависимости от показателя скорости. Поначалу система боевого управления может показаться чересчур комплексной, но через некоторое время вы поймете, что она оптимальна. Первыми «шифтами» джойстика и кнопкой «X» вы сможете управлять действиями выбранного бойца — перемещать его по местности (а поля сражения всегда будут довольно обширными), поражать врага тремя видами ударов или использовать сервисные функции — магию, побег с места побоища и т.д.



Кроме нововведений в боевой части, «Craveyard»-овцы добавили в игру еще немало других оригинальных вещей. Например, имея в команде Стингера, почти все встречаемые замки можно взломать, повторив случайно выбираемую последовательность положений двух отмычек. Поначалу это будет очень легко, но поверьте, чтобы «хакнуть» замок четвертого уровня, вы потратите не один час... Впрочем, можно купить/найти универсальные ключи (Skeleton Key), но попадаются они очень редко.



Лично у меня сложилось такое впечатление, что в начале работы над проектом Тэд и его люди сели полные решимости создать «супер-RPG», но с каждым месяцем по неизвестным причинам это желание трансформировалось в простую гонку за датой выпуска, и к концу они уже начали забывать половину того, что хотели сделать в начале... Поэтому SM относится к тому виду игр, в которых важно пережить не начало, а состряпанную на скорую руку концовку. Как говаривал один лесник-философ — «чем дальше в лес, тем меньше пива...»

Вы уж простите меня, за то, что я тут так переживаю. Просто до ужаса хотелось увидеть, что и западные гейм-





**Стингер (Stinger)**

Ваш первый герой, молодой да ранний паренек с воровским прошлым. Неумелое поначалу махание мечом заменяет искусством подбирать ключи к замкам и здорово работать языком, развлекая окружающих. Со временем превращается в одного из самых сильных бойцов в игре, особенно если не пожалеть на него лучшей экипировки...

**Виндлиф (Windleaf)**

Девушка их племени Энклаан, местных любителей лужаек и ручейков. До боли напоминает Орхид из культовой игры «Killer Instinct». Довольно метко стреляет из лука и владеет магией, хотя количество наступательных заклинаний оставляет желать лучшего. Пытается выступать в роли миротворца во всех внутрипартийных разборках...



**Харв-5 (Harv-5)**

Ошибка Механиков прошлого — сельскохозяйственный робот со встроенными зачатками личности. Во время нападения сил Хокума находился глубоко на переднем фронте борьбы за урожай, посему и избежал гибели. Вооружен косой, имеет прогрессирующий иммунитет к магическому воздействию. Характер нордический. Любимая фраза — «There will be Death».



**Ксеро (Херо)**

Последний маг-воин племени Индрашинов, Ксеро Фон Мун. В свое время принес своему королю плохую весть с поля битвы, за что был лишен тела. Хотя открыл не-большой секрет — к концу игры он вернет его обратно! По тактике ведения боя напоминает легендарную «Катюшу» — сидит в дальних рядах и поливает противника огнем. Лучший маг наступательного плана в игре.

**Клеммет (Clemmet)**

Бывший Механик, изгнанный из их плотных рядов за любовь к увеселениям и кровожадность. За годы, проведенные среди народов Аркоза, полностью ассимилировался — ругается не хуже, чем Стингер в минуты бешенства. Вооружен большой пушкой с еще большим выбором боеприпасов на все случаи жизни. Отлично справляется со всякого рода механикой.



**Джирина (Jirina)**

Свирепая воительница Орг-Та освободительной армии Оргов. Ненавидит все, что связано с Дамоном Хокумом. Оружием не пользуется, полагаясь на свою огромную физическую силу. Ни шатко, ни валко использует кое-какую тотемную магию, но особой пользы в том нет. Основная ценность — родом из Вилдерна, хорошо знает те дикие места.



реальном мире. На-логи, боязнь общественно-го мнения, расовая корректность и постоянный страх перед судебными разбирательствами — в той или иной манере, пусть даже шути-вой, постоянно проскальзывает в SM и постоянно приземляет игрока. Этим-то американцы и отличаются от японцев, которые стремятся создать максимально отдаленный от реальности и ее проблем мир, полный красок и волшебства. Мир, в котором мы никогда не побываем, но куда всю жизнь стремимся...



Честно говоря, на этом месте я собирался закончить сей текст, напечатать два любимых слова в подпись и отправиться отмечать сдачу врагу летней сессии. Но потом перечитал все заново и понял, что после его прочтения игру купят только редкие мазохисты. Остальные же будут подозрительно коситься на коробку с SM и будут не правы. Я прошел эту игру от начала и до конца, и желание переключиться на что-то другое не возникло ни разу. Если вы считаете себя настоящим ценителем ролевых игр, SM достойна быть в вашей коллекции. Кто знает, может вы в будущем станете разработчиком игр и, учтя ошибки Тэда и его команды, составите-таки конкуренцию японцам!

дизайнеры тоже могут сделать что-то приятное. Я давно ждал, пока люди, взращенные на нормандской мифологии, Толкиене и прочих fantasy-ценностях англо-говорящего человека, смогут нанести свой удар по безграмотности японских сценаристов, придумывающих имена своих героев, глядя по телевизору на пляж в США (камень известно в чьи шесть соток). Отчасти Тэду и его соавторам по скрипту «Shadow Madness» это удалось. Все названия городов и поселков, героев и предметов хорошо продуманы и не режут уши англо-понимающих игроков. Но вот для японцев это вряд ли станет примером — играть в SM будут только самые преданные ролевые игроки. Тем более в японском варианте она потеряет свой главный козырь — диалоги. Что бы там не говорили, а оригинал всегда лучше перевода...



И последний гвоздь в большой гроб, в котором будет покоиться скромная коробочка с игрой «Shadow Madness», я забью лично от своего имени. Уже закончив прохождение SM, я вдруг понял, что дизайнеры из «Craveyard» так и не смогли оторваться от душной американской действительности и создать настоящую Сказку. Их мир оказался пропитан тенью тех проблем, которые преследуют его создателей в



В одном из западных ревью на SM я прочитал занимательную фразу: «Если бы выбор при покупке ролевых игр был похож на выбор спутницы для свидания, то SM была бы той некрасивой девушкой, с которой все любят поговорить, но никто и никогда не приглашает»... Я же отвечаю: «С лица воду не пить»...



Возможно это будет выглядеть смешным, но сразу после выхода SM «Crave Entertainment» решила расформировать свой офис в Сизтле и перевести всех разработчиков в главную контору в Лос-Анджелесе. И Тэд Вулси опять оказался переезжать... История повторяется?

**Lord Hanta**



Игру эту и ругают, и хвалят. Критики говорят, что теперь из первоначальной идеи «Resident Evil-a» (а даже точнее японского «Bio Hazard») будут «выдаивать» до бесконечности сериал наподобие разных выпусков «Street Fighter». Я, однако, поиграв с удовольствием во всех вышедших «Резидентов», теперь с нетерпением жду «Resident Evil 3».

Ближе к концу 1997 года фирма Capcom выпустила «Resident Evil. Directors Cut» с демо-версией второй части игры, и любители RE стали ее активно покупать именно из-за «демки». И так получилось, что выход



второй полноценной части совпал с активным распространением вибрационного джойстика «Dual Shock». Потому неудивительно, что еще через полгода на этикетке диска RE2 я увидел приписку «Dual Shock Version». Это

Сарсом, не желая отставать от прогресса, переиздала вариант своей последней (на данный момент) в серии игры под набирающую силу примочку для PlayStation.



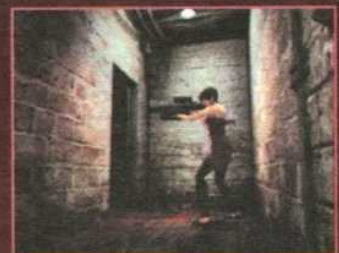
**Что же нового мы поимели?**

Для новичков в опции «Arrange Game» «Rookie» стало сразу доступным ранее секретное оружие.

Для тех же, кто не убоавшись трудностей, сыграет в «Original Game» на уровне «Normal» и от-

кроет (честно) как приз за хорошее прохождение двухдискового сценария оружие и секретных героев — Ханка и Тофу, получит еще один скрытый бонус-сценарий «Ex Battle». Вот о нем далее и пойдет речь.

G-virus, еще более опасный для мира, чем T-virus, готов вырваться из подземелий «Амбреллы» на земной простор. Вильям Баркин, тогда еще не полно-



стью потерявший человеческий облик, оставил в разных местах полицейского участка Ракун-сити специальные антивирусные бомбы в количестве четырех штук. Вам предстоит вернуться из «Амбреллы» обратно в



Вначале вам доступны Леон и Клэр и первый уровень сложности. Три этапа: лаборатория, канализация и участок предстанут перед вами; звучит музыка, отличная от ставшей уже привычной в основной части игры; и полезные предметы, и враги теперь уже прячутся по-другому и каждый раз по-новому. И лишь пройдя первый уровень сложности, вы получаете допуск на второй и открываете третьего персонажа — Эйду. А после следующего уровня только понимаете, что третий — самый страшный, и «ночной кошмар» только начался.

Зато поклонники Криса Рэдфилда из первой части RE смогут опять поиграть любимцем, так как он и есть четвертый персонаж для прохождения «Ex Battle».

**Немного советов по прохождению.** Самый сложный уровень проходите Клэр или Крисом, тогда в «Item» будет больше свободных мест для травы и боеприпасов. Начало первого этапа в комнате с монито-



рами. Нужно добежать до площадки с вагонеткой. Зомби по дороге можно оббегать, «подкармливая» их собой. Но учтите, чем выше уровень сложности, тем менее вы живучи.

Поднимаясь по лестенке на верхний этаж, держите наготове оружие, стреляющее залпом: дробовик или базуку с разрывными зарядами, так как на площадке появится вплотную к вам пара очень кусачих зомби.

На втором этапе при выходе из фуникулера вас атакует ядовитое красное растение, а ближе к двери — второе. Его можно оббегать. Заверните в комнату, где в обычной версии RE вас встречал крокодилчик.





Не бойтесь, теперь здесь только зомби. А вот после них, за щитом-дверью, свора собак, так что сразу — залп! Поднимайтесь по лесенке вверх, не обращая внимания на растение у противоположной стены, бегите к обрыву, где был убирающийся мост. Там всегда лежит десятизвездная ракетная установка. Берегите ее — пригодится! В коридоре с двумя подъемниками — лизуны. Советую обследовать обе «сейфовые» комнаты с подъемниками — в одной из них сохраниться.



Третий этап — самый сложный. Врагов — куча, боеприпасов — наоборот. Несколько раз встречается четвероногий Уильям Баркин — самое гнусное и вредное создание во всей игре. Вот когда пригодится ракетная установка!



Ханк после выполнения миссии. Найдите семь отличий.



Как только вы найдете последнюю антивирусную бомбу (складывайте их в сундук), выходите из помещения, и персонаж сам побежит в лабораторию и заминирует ее. А вам достанется заставка с поздравлениями и доской почета с рекордами скорости.

**Firefox,**  
г. Москва

P.S. Скажу честно, только дважды мне удалось пройти третий уровень сложности без взломщика кодов. Так что удачи вам!



После провала первой части Gex на PlayStation разработчики из Crystal Dynamics выпустили продолжение игры о приключениях зеленой ящерицы, но в отличие от первой части, полностью трехмерное. Насколько я помню, Gex 2 не отличался особой продуманностью игрового процесса, в результате чего пользовался довольно умеренной популярностью. К тому же, кроме неплохой графики, у игры было множество недостатков и недоработок, среди которых не-



корректное поведение камеры и неудобное управление. В начале весны этого года в продаже появилось третье продолжение одноименной игры. И что вы думаете? Разработчики демонстрируют поразительную неспособность учиться на собственных ошибках. Изменения чисто косметические, в то время как проблемы с управлением и камерой остались неразрешенными.



Сюжет также не блещет оригинальностью. Поверженный в предыдущей части злодей по имени Рез снова вышел на тропу войны. На этот раз он похитил секретного агента, Экстра, который, вдобавок, оказался симпатичной девушкой. Поддавшись очередному приступу мужества (вернее взглянув на декольте похищенной), Гекс бросается на помощь. В поисках Экстры он путешествует по разным телевизионным программам, в том числе по детективу, вестерну, фильму про пиратов, детской сказке и т.д. Внешне Гекс еще больше стал напоминать спец. агента. Он даже обзавелся собственным секретным убежищем и дворцом — пожилой черепахой, которая по ходу игры снабжает его полезными советами. Игровой процесс не претерпел существенных изменений. Как и прежде, вы проходите уровни, выполняя определенные нехитрые задания, за что вас награждают телевизионными пультами. Чем больше пультов, тем лучше. Зачастую один и тот же уровень приходится проходить по несколько раз подряд, что довольно утомительно.



Прогресс наблюдается исключительно в графическом оформлении. Хотя и тут не все идеально. Как и в Gex 2: Enter the Gecko, качество графики варьируется в зависимости от мира. К примеру, на первых уровнях картинка — просто загляденье. Но чем дальше вы продвигаетесь, тем примитивнее и однообразнее становятся пейзажи. То же касается и игрового процесса. Создается впечатление, что вначале программисты взялись за дело с энтузиазмом. Но, поработав немного, ушли в отпуск, а когда вернулись, оказалось, что сроки поджимают и надо торопиться. К тому же, чтобы особо не напрягаться, они воспользовались движком из предыдущей части игры. В результате мы получили безыдейный клон и без того неидеальной трехмерной бродилки.

**Mac Fank,** г. Москва

**GEX 3**  
DEEP COVER GECKO



## Прохождение. Главы 1 — 4. Начало в предыдущем номере

# Xenogears



иней другой культовой RPG — «Chrono Trigger»... Покиньте Лахан в северном направлении — вы попадете на горную тропу, ведущую к дому доктора. Вскоре добредете до пацана, который боится прыгать — от него аккуратно упадите на восток, ваша цель — дерево, в кронах которого вы найдете гнездо. Возьмите оттуда яйцо (Bird Egg), хотя за это вас больно будет клевать в череп птица. Перед самым выходом из ущелья с последнего дерева таким же способом снимите паука — «Spider».



### «Stand tall and shake the heavens!»

#### ГЛАВА ПЕРВАЯ:

«Вот кто-то с горочки спустился...»

К вам в руки управление перейдет в момент, когда Фей закончит свою очередную картину. Найдите угол с паутиной (Spider Web) и, подпрыгнув, возьмите ее. Также поговорите со служанкой — она расскажет, как Фей попал в Лахан. Поднимитесь наверх и попробуйте воспользоваться дверью — оттуда выскочит Дэн (Dan), придется с ним поговорить. Выйдя на улицу, найдите дом, у дверей которого стоит женщина — она пропустит вас внутрь. Поднимитесь наверх и поговорите с Элис, которая уже готовит подвенечное платье... Она попросит Фею одолжить у живущего в горах доктора фотокамеру. В местном баре побеседуйте с пьянствующим дяденькой и на его вопрос ответьте: «Drinking won't help matters» (мол, водкой горю не поможешь) — получите «Mermaid Tear».

В одном из домов найдите мужчину, до неприличия увлекшегося игрой в RPS (аналог нашей «камень-ножницы-бумага»). Если вам удастся победить его пять раз подряд (засейтесь сначала и приготовьтесь потратить на это час-два), то он наградит вас «RPS Badge». Кроме этого в здании с деревянной крышей вы можете поговорить с Люккой — геро-



ное. Сам Ситан Узуки починает «Land Crab» — крабообразное средство передвижения. Посетите его сарайчик, а потом отужинайте с семьей доктора. Увы, фотоаппарат вам не доверят, так что придется вернуться в Лахан с пустыми руками.

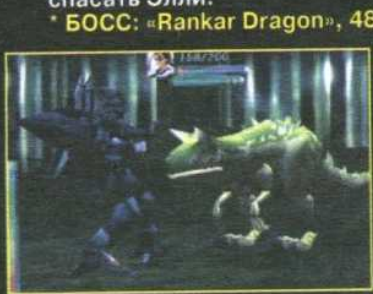
Но дойдя до подвесного моста Фей увидит, что по направлению к деревне летит эскадрилья Гиров... К счастью враги ночью в этих горах спят, и это позволит вам быстро вернуться в Лахан. Там вас ждет целый ряд сцен, включая две «аниме»-заставки, знакомство с вашим первым Гиром — «Велталлом» (Weltall), первая же битва на Гирах, а также очень много горьких эмоций...

Управление вам вернут, когда Фей окажется на общей карте, около пепелища, что раньше называлось деревней Лахан. Альтернативы у вас нет — идите в Черно-лунный Лес (Blackmoon Forest). Побродив пару минут, вы найдете здоровенный булыжник, который закрывает проход дальше. Чтобы не выглядеть слишком подавленным (в прямом смысле), дотроньтесь до камня и быстро отойдите в сторону, а потом смело шагайте в образовавшийся проход. Там вас постигнет новое аниме и встреча с новым героем (вернее, героиней) нашего рассказа — Эльхаим Ван Хутэн (Elhaum Van Houten). После того как Фей спасет девушку от нападения монстров, она присоединится к вашей скромной компании. А тут вы ее и разденьте... В прямом смысле — ее экипировку можно будет вскоре продать за 2,5 тысячи монет! Тем более что вскоре, после очередной сцены (и еще





одного аниме), Элли неблагоприятно пойдет дальше одна, и на нее нападет ОЧЕНЬ большой динозавр... Опять оказавшись в гордом одиночестве, общитесь сначала местность (найдите «Arcane Rod»), а потом бегите спасать Элли.



\* БОСС: «Rankar Dragon», 480 HP.

ного Гира, положить динозавра — вопрос двух минут... Трофей — «Scales».

После гибели чудовища и ночного разговора Элли оставит вашу скромную компанию, зато к ней присоединится доктор Узуки, и поутру герои покинут Черно-лунный лес, по пути заметив пролетающий в небе боевой крейсер Геблера... Очувшись в пустыне, пройдите немного в глубь ее, пока не найдете город Дазил (Dazil).



Несмотря на отчаянную храбрость, завалить огромного монстра голыми руками Фею не удастся — посему выбирайте «Defense» на протяжении шести раундов, после чего на починенном «Land Crab»-е прилетит Ситан и сбросит вам на помощь Велталла. Ну а сидя в кабине сверхмощ-

ного Гира, положить динозавра — вопрос двух минут... Трофей — «Scales».



ного Гира, положить динозавра — вопрос двух минут... Трофей — «Scales».

**ГЛАВА ВТОРАЯ:**  
«Ээээ, Фатима, какая у тебя фатима...  
Ща, Фатима, мы с тобой тянем! Водочки!»  
— Агент КГБ Петр Соколов



Покиньте Дазил и двигайтесь в западную часть пустыни, пока не набредете на дюны и двух Гиров, что пролетят над вашей головой. Смело шагайте вперед, по пути лицезряя кучу бронетехники из Аве, и вскоре Фей позаимствует у одного из солдат мотоцикл. Покатавшись немного, Вонг попадет на глаза Авехскому патрулю и вынужден будет вступить в бой, используя Велталла, которого в очередной раз вовремя привез доктор Узуки. Однако после этого появится таинственный «Искаатель Силы» по имени Граф (Graht, какой у него Гир... просто сказка!) и вызовет серьезного противника...

\* БОСС: «Wyrm», 200 HP. Несмотря на мизерное количество хит-пойнтов, Вирм имеет полный иммунитет к обычным ударам, так что вам придется либо использовать «Guided Shot», либо «Reppu»-комбо. Трофей — «Eyeball».



Но победа над песчаным монстром не принесет вам ничего хорошего, кроме очередной поломки Велталла и армейского патруля... Оказавшись в камере, поговорите с Ситаном, пока он не станет дипломатично молчать, и ложитесь отдыхать. В это время из недр пустыни вынырнет зловецкая пиратская песчаная лодка и торпедирует ваш транспорт... Тот быстро пойдет ко дну, и вам придется его в темпе покинуть, если вы не хотите стать жертвой нежелательного притока песка в легкие. Пройдя через три палубы (по пути найдите «Extra Ar+1» и «Leather Vest»), вскарабкайтесь вверх по стреле крана, и герои окажутся в безопасности. Однако продлится она не долго...



\* БОСС: «Brigandier», 800 HP. В самом начале боя вы наверняка получите повреждение камеры («Wild Smile», снижение процента попаданий), но особо трагизма в этом нет — сам по себе «Бригандир» довольно слаб... Трофей — отсутствует. Добить красный Гир вам не дадут — пустыня скажет свое дуэлянта окажется сначала в

веское слово, и оба горезыбучих песках, а потом в сталактитовой пещере, на проверку явившейся заброшенным местом раскопок. Здесь вы познакомитесь с пилотом «Бригандира» и по совместительству командиром пиратов — Бартоломеем Фатимой (Bartolomew Fatima).



веское слово, и оба горезыбучих песках, а потом в сталактитовой пещере, на проверку явившейся заброшенным местом раскопок. Здесь вы познакомитесь с пилотом «Бригандира» и по совместительству командиром пиратов — Бартоломеем Фатимой (Bartolomew Fatima).



веское слово, и оба горезыбучих песках, а потом в сталактитовой пещере, на проверку явившейся заброшенным местом раскопок. Здесь вы познакомитесь с пилотом «Бригандира» и по совместительству командиром пиратов — Бартоломеем Фатимой (Bartolomew Fatima).



Двигайте на юг до огромного булыжника — Фей с Бартом совместными усилиями его отодвинут. В следующем помещении возьмите «Gold Nugget» и шагайте по длинному коридору, пока не увидите заброшенного, но еще живого Гира, и от него двигайте на восток. Вскоре появится функционирующая дымовая труба, а это значит только одно — ЛЮДИ!!! В пещерке живет таинственного вида старик Бальтазар (Balthasar) — он расскажет вам много интересного и, в том числе, способ выбраться из пещеры. Перед уходом советуем потратить деньги на полный апгрейд Гиров — мало ли что... Первый сенсор давления песка можно найти, поднявшись от лачуги Бэла на север и до упора пройдя по длинным коридорам и мостам. Второй датчик находится на западе от виденного вами Гира, а рядом с ним примостился сундук с «Iron GWhip».

Вернитесь к старику, и он после очередной мистической сцены откроет ворота. В открывшейся части пещер найдите гондолу подвесной дороги — она доставит вас к местному распределительному щитку, через который можно включить подачу энергии. Теперь найдите большой транспортный лифт и спуститесь на нем к выходу из подземелья, вокруг которого летает большой синий Гир. Если думаете, что это спасательная команда, вы, как бы это помягче сказать... ошибаетесь.

\* БОСС: «Calamity», 2500 HP.

В самом начале боя используйте бартовский «Wild Smile» — это значительно сократит процент попадания в вас. После этого просто атакуйте всеми возможными способами, и рано или поздно неуклюжий Гир взорвется. Трофей — отсутствует.



Фей добьет врага своей «Infinity»-атакой (увы, такая штука появится в вашем арсенале нескоро...), после чего просто покиньте опостылевшие пещеры, и вскоре герои окажутся на той самой лодке, что торпедировала транспорт Аве. На самом деле это песчаный крейсер «Иггдрасиль» (Yggdrasil), флагман (читай — единственный корабль) Бартоломея Фатимы, последнего потомка древней королевской династии Фатима, свергнутой текущим правителем Аве — Шаханом (Shakhan).

В XG «Иггдрасиль» играет роль постоянного командного центра, в который вы будете возвращаться довольно часто — что-то типа Хайвинда из FF7. Посему постарайтесь запомнить, куда какие двери ведут, дабы в будущем не блуждать. Вот наиболее полезные места для посещения:

- в ангаре для Гиров есть небольшая постройка, в ней с хорошей периодичностью появляются новые запчасти для Гиров.
- если поговорить с механиком, обслуживающим нужным вам Гир, можно этот Гир переименовать.
- в рубке сидит дельфин-акустик Франц (Franz), у него можно послушать все звуки из игры.

— кроме этого в рубке висит карта мира, правда города и веси отмечаются на ней только после вашего их посещения.

Когда вам надоест бродить по крейсеру, отправляйтесь в командирскую рубку и по-



говорите с Сигурдом (Sigurd) — одноглазым соратником Барта. Какая у них, однако, странная офтальмологическая традиция... По прибытии на базу партизанствующей династии, следуйте за Мэйсоном (Maison, сверх-деликатный наставник Барта) в местную столовую, где вас ждет громадный разговор на историко-политические темы. После этого идите за Бартом и Ситаном в компьютерный центр, где вам покажут целое слайд-шоу. Найдите комнату Бартоломея (она имеет на двери устрашающую вывеску) и возьмите внутри «Iron Whip».

При выходе, правда, вы наткнетесь на самого владельца комнаты, но он вас не заметит... Далее посредством лифта вернитесь к «Иггдрасиль» и попробуйте в него войти — вас опять заловит Барт. Воспользуйтесь другим лифтом, чтобы попасть в ангар, где механики восторженно сообщат Фей, что его Гир необычен. А то мы не знали... Теперь просто найдите на верхнем этаже базы комнату для отдыха, засеивьтесь и ложитесь спать.

Но толком поспать вам не дадут — отряд Геблера устроит налет на базу.

Этих оперативников — Броейра, Гельмгольца, Страчки, Ренк и Вэнса (Broyer, Stratski, Renk, Helmholtz, Vance) вы еще не раз увидите... Для того чтобы стать свидетелем их драки с пиратами, просто спуститесь вниз на лифте...



\* БОСС: «Swordknight», 700 HP.

Нематериально, к тому же накачанного боевым наркотиком «Драйв» выступит Барт с двумя офицерами, само рубило будет до смешного легким. Если оно продлится больше трех раундов, срочно обратитесь к врачу — у вас руки не там выросли. Примечание: за этого и за трех последующих боссов трофеи не выдаются.

\* БОСС: «Aegisknight», 700 HP.

Против этого Гира будет драться уже сам Ситан Узуки на новеньком «Хеймдале» (Heimdal). Кто бы знал, что мирный ухо-горло-нос способен на такое... Кстати, после победы вы услышите голос доктора.

\* БОСС: «Wandknight», 2 штуки по 620 HP каждый.

«Хеймдал» и «Бригандир» против двух безнадежно остальных дебилов. Без комментариев.

\* БОСС: «Clawknight», 600 HP.

Вот это уже поинтересней — Фей опять поддался чувствам и кинулся защищать детей. В принципе понять его можно — на таком Гире, как «Велталл», без особых проблем можно защитить кого угодно...

\* БОСС: «Schpariel», 4649 HP.

Наконец-то что-то боеспособное... Правда, вид у этого аппарата будет весьма странный — видно дизайнеры Геблера вдохновлялись чем-то вроде консервной банки... Но имея в руках мощь Гиров Фей, Барта и Ситана, вскрыть оный агрегат — всего лишь вопрос времени. Трофей — «Beam Coat».

После того как атака Геблера будет отбита, Фей долго будут уговаривать принять участие в спасении Маргариты (Marguerite), Священную Мать Нисанской Секты, которую Шахан держит в плену. В итоге его уговорят... Поговорите с Сигурдом (он в рубке), и «Иггдрасиль» окажется в вашем полном распоряжении. Плывите к центру пустыни — нас интересует город Бледавик (Bledavik), столица Королевства Аве.







### ГЛАВА ТРЕТЬЯ. «Баба-яга в тылу врага» — руск. народн.

В отличие от поселков городского типа, где вы доселе бывали, Бледавик отличается своими размерами, вследствие чего имеет локальную мини-карту. По прибытии вас ждет много сюжетных сцен, в которых увидите трех важных персон — Карана Рамзуса (Kahrn Ramzus), шефа Агентства внешних сношений Империи Солярис, его подругу Мианг (Miang) и Марджи (Margie) — искомую пленницу. Кроме этого вы также познакомитесь с самим премьер-министром Шаханом и генералом Вандеркаумом (General Vanderkaum), которые еще не раз встанут у вас на пути...

Оказавшись на рыночной площади, пройдите чуть вперед, и вас настигнет женщина, которой надо сказать, что вы еще не знаете, где остановится — она покажет вам гостиницу. Далее вы вольны исследовать город по собственному усмотрению:

— несмотря на обилие лавок покупать в них откровенно нечего, зато можно выгодно продать несколько «Eyeball» и «Scales», которые у вас завалились.

— найдите продавщицу, у которой во время разговора дети упрут товар. Идите за ворами и дайте им на прокорм 1000 монет. Зачем? Я так сказал!

— в этом же закутке, где прятались дети, в углу стоит ребенок — поговорите с ним и соглашайтесь поиграть в «Hide & Seek» (прятки, бишь). От вас требуется найти его четыре раза. После каждого нахождения, чтобы не покидать Бледавик лишней раз, просто войдите и выйдите в любое помещение.

1. Оказавшись за северными воротами, покрутите камерой: пацан — в одном из углов.  
2. Найдите скопление бочек к югу от гостиницы (юго-западный угол рынка) — ребенок будет среди них.  
3. В этот раз он спрячется в двух шагах на юг от ресторана — за небольшой аркой. Внимательно обследуйте местность камерой, и рано или поздно...



Б — бабка, что советовала вам гостиницу  
Х — искомый пацан

#### 4. Схема.

Примечание: бывали случаи, что для того чтобы начать игру, требовалось найти около одного из двух колодцев в городе мальчика и с ним поговорить. Правда, тогда искать ребенка придется пять раз, но первым из них как раз и будет тот, когда вы встретили его в убежище воров.

После того как проигравший мальчик отдаст вам «H&S Badge» (второй уже шеврон Победителя Тупых Игр), смело идите в гостиницу — там вы встретите монашку из секты города Нисана (Nisan), которая тоже прибыла в Бледавик освобождать Маргариту. Получив с владельца отеля скидку (скажите ему: «I have a recommendation» и «I don't know») за постой, идите в комнату монашки, и там герои будут строить План. Далее покиньте отель, рынок и двигайте в «South Shakan Square» — вы попадете на ярмарку, где можно свершить кучу подвигов: попить пивка (ПИВО!!!), узнать свою судьбу и купить всякой безделицы — в общем, развлекайтесь сами. Пройти дальше Барт откажется (конспирация, паимайш...)



так что придется идти в «Fatime Castle» вдвоем. Около замка уже всю кипит подготовка к ежегодному «Турниру» лучших рукопашных бойцов — и у Ситана родится великая идея отвлечь охрану цитадели участием Фея... Идите к одной из двух стоек регистрации и выбирайте себе псевдоним (Ponytailed Slacker... это звучит гордо!).

Вернитесь на рынок, поговорите с сидящим у колодца мужиком, а потом с монашкой в отеле. Опять побазарьте с дядькой и скажите ему: «Rescue Margie» или «Steal from the castle» — получите ключ от водостока, который ведет напрямую к цитадели Шахана. Еще раз посетите монашку-заговорщицу, и Барт с Ситаном покинут ваше скромное общество. Можно сразу же поговорить с братьями по оружию и ложиться спать, а можно вернуться на ярмарку и в большом шатре развлечь себя мини-играми (довольно оригинальными, кстати). Когда наиграетесь, бредите в отель и ложитесь спать — очнетесь вы уже в день «Турнира»... Направьте свои стопы в «Fatima Castle» и проберитесь к самому рингу, оставив в толпе доктора Узуки. В восточном шатре для участников вы найдете... Дэна, который прибыл на турнир отомстить Фею. Вот такие дела...



Когда действие переключится на Барта, идите к одному из двух в Бледавике колодцев и открывайте его — камера вернется на турнирную площадь, где лысый дядька Шахан объявит 338-й Турнир открытым. Далее вы сможете узреть, как Каран откажется смотреть «gay revelry» (фраза-то какая!), и оставит вместо себя Мианг, которая чуть не лишится чувств при виде Фея на ринге...

Система турнира такова: вы будете попеременно играть за Барта, плаывая по водостоку, и за Фею, выходя на ринг. Чем дольше вы будете драться и меньше мутить воду, тем меньше охраны встретит на своем пути Барт.





В целях удобства я сначала дам список противников Фей на ринге, а потом уж карту канализации.

Итак, боссы! Первые три ничем особым не отличаются, посему тратить на них лишнее время мы не будем:

- 1. — «Gonzales» (400 HP, Трофей — «Survival Tent»);
- 2. — «Big Joe» (912 HP, «Metal Vest»);
- 3. — «Scud» (300 HP, «Samson's Hair»).

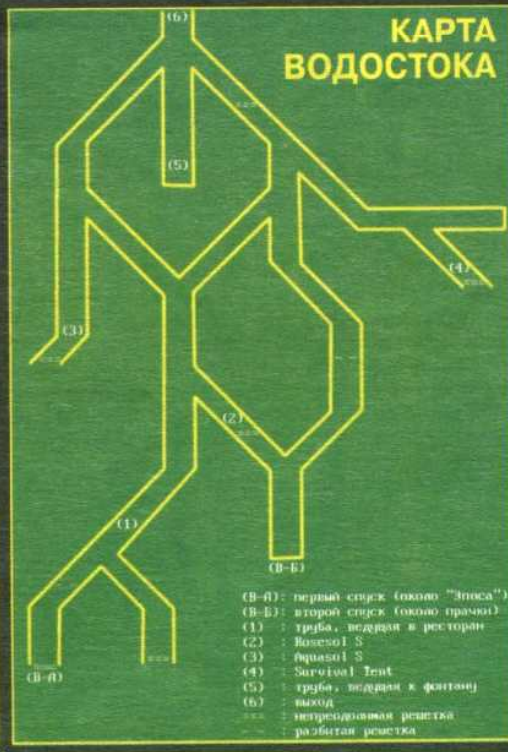
А вот дальше следует поговорить поподробнее...

\* БОСС: «Dan», 450 HP.

Для начала определите свое отношение к Дэну. Его можно либо убить (долгого боя он не выдержит), либо оставить в живых. Последнее делается так: просто выбирайте все время «Defense», по мере надобности возвращая потерянное здоровье, и через несколько десятков раундов Дэн устанет, опять выльет на Фей ушат грязи и, оставив вам на память «Wedding Dress», убежит...

\* БОСС: «Wiseman», 999 HP.

А вот и то таинственное существо, что вы встретили в шатре. Чем-то оно мне напомнило нечто в плаще, что принесло полумертвого Фей в Лахан... Победить его Фей не в силах, посему просто атакуйте его несколько раундов, после чего «Мудрец» сбежит с поля боя, и Фей объявят победителем турнира! Жаль, что призы у них отсутствуют как класс... Во время заплывов главным врагом Барта будет течение. Когда оно достигнет апогея, просто прижмитесь к стене и переждите — иначе вас будет здорово сно-



сать. В общем план таков: доберитесь до трубы, ведущей в ресторан, она приведет вас к сундуку, в котором лежит «Gold Nugget». Потом кратчайшим путем плывите к выходу. Выбравшись на сушу, засеивьтесь и поднимитесь по лестнице — вот и долгожданная цитадель, где Шахан держит Марджи. Дворец представляет из себя прямоугольное трехэтажное здание, в котором имеется куча комнат и некоторое количество охраны. Целиком описывать прохождение Замка Фатимы я не буду — меня и так убьют за огромный размер текста, так что просто методично обследуйте все, что можно, найдете «Cobra Cracka», четыре «Iron Mail» и кучу мелочевки. Искомая Маргарита находится в Восточной Башне, в комнате на третьем этаже рядом с неработающим лифтом. Поговорив с Марджи, опять сохранитесь — при попытке покинуть комнату вы наткнетесь на Рамзуса и Мианг.



\* БОСС: «Ramsus», 400 HP.

Марджи и Мианг в это бою будут стоять в тени, изредка подлечивая своих защитников. Легче всего выиграть этот бой, накопив полное «Combo», помня лишь об одном: когда Каран встанет в стойку «Mirror Stance», бить его нельзя — контратака будет весьма чувствительной.



Веселые прервет Фей, который, прыгнув с корабля на бал, двинет Рамзусу в череп, чем вызовет у того болезненные воспоминания...

\* БОСС: «Ramsus», 800 HP.

Дабы уравновесить присутствие Фей, Марджи станет вас лечить гораздо хуже, Мианг, наоборот, плюс Карана нельзя будет отравить. Действуйте по накатанной схеме — лечение плюс копленое и отыгрывание «Combo», и Рамзус рано или поздно скинет лапы.

Несмотря на то, что вам удастся лишь сбить Карана с ног, этого хватит, чтобы убежать посредством лифта. Приехав вниз, пройдите по коридору, и вы окажетесь... около громадного крейсера, из недр которого уже бежит охрана. Скрыться от преследователей вам поможет Элли — она даст вам стартовый код к Гиру. Но вот лететь с Феем Элли не захочет...

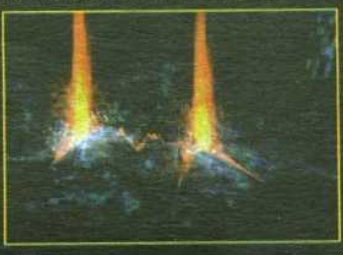


После разговора с новоспасенной Марджи спуститесь вниз — дорогу к рубке «Игдрасиля» вам преградит странная кукла. Найдите комнату Маргариты (рядом со входом в ангар), где выяснится, что это не кукла, а живая зверь, и произойдет сверхугарная сцена признания в любви к Фею. Если вы отловили в горах Лахана паука, то можете скормить его Чу-Чу (если вы не переименовали зверюгу), получите «Ether Veiler». Шагайте в рубку и поговорите с Сигурдом — он подскажет следующее место назначения — островное государство Нисан.



**ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ. «Мадонна, с ребенком неизвестного автора»**

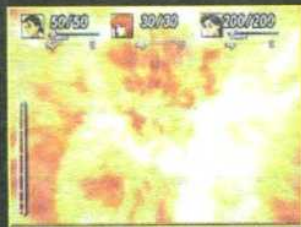
Чтобы попасть на родину Марджи, найдите на северо-западном побережье континента одиноко стоящее дерево — оно отмечает подземный путь к секретным докам в Нисане. После швартовки «Игдрасиля» и радостной встречи Марджи с родственниками Фей с друзьями отправится исследовать город. Самое интересное в нем — магазин, где торгуют ОЧЕНЬ полезными вещами, но по душераздирающим ценам (например, «Ether Doublet» стоит 38 тысяч монет). Пооблизывавшись на товар (я умудрился накопить такие деньги к этому моменту, но это стоило больших трудов), найдите большое здание с нестандартной дверью — там вы сможете посмотреть заседание старейшин Нисана, которые уже планируют войну с Аве... У северного выхода уже ждет Марджи, она поведет вас на экскурсию в монастырь.





Внутри просто идите за Маргаритой, и в итоге она приведет вас в комнату, где висит портрет Софии, пять сотен лет назад основавшей Нисанскую Секту и этот монастырь. Но почему-то она очень напоминает Элли... Посетите кабинет настоятельницы (этажом ниже), она расскажет вам историю этой картины, и покиньте монастырь — в Нисане вас уже ожидает Мэйсон. Пройдите за ним в дом, и там Сигурд расскажет Барту и Фей то, что в корне перевернет их представление об обстановке в мире...

Найдите на заросшем растениями мосту Барта, все еще переваривающего признание Сигурда и, поговорив с ним, шагайте в зал для собраний (куда вы подсматривали недавно) — там вся компания во главе доктором Узуки будет строить План свержения Шахана, который состоит в том, что Барт с соратниками проникают во дворец, пока два отряда добровольцев (на границах Аве с Империей и Нисаном) будут отвлекать силы Геблера. Фей согласится вести отряд к Кислеву... Если дел в Нисане у вас не осталось, следующим утром поговорите с Бартом и соглашайтесь начать операцию. Вскоре вы увидите одну из немногих «силиконовых» заставок в игре, после чего вам придется управлять одним Ситаном. Поднимитесь на наружную палубу «Иггдрасиля» и приготовьтесь посмотреть несколько сюжетных сцен подряд (особое



внимание уделите кошмару Карана и последующему разговору Мианг и Графа). Обратив на Фей камера переключится, когда он с командой генерала Майтреи достигнет перевала, за которым начинается Кислев. Поднимайтесь все выше и выше в горы (по пути найдите «Magnetic Coat», «Gold Nugget» и два «Extra Ar+2»), пока не допрыгаете до одинокого «Repair Bot»-а (ремонтного Гира), который за умеренную плату подлатает «Велталла». Покинув пещеры, вы наткнетесь на группу старых друзей из Геблера (Бройер, Ренк, Страцки, Гельмгольц и Вэнс), которую возглавляет не менее старая подруга Фей...

\* БОСС: два «Wandknight»-а по 620 HP каждый. Пока вы улучшали ваш Гир за скопленную наличность, люди из Геблера даже и не думали об апгрейде. Технически все машины этого взвода остались на том уровне, когда они пытались штурмовать убежище пиратов Барта. Трофей — «Extra Ar+2».

\* БОСС: «Swordknight» — 700 HP; «Aegisknight» — 700 HP; «Clawknight» — 600 HP.

Несмотря на магическую формулу «3 против 1», вам даже не придется ставить «Booster». Сначала отключите «Swordknight»-а, а потом разделайтесь с оставшимися. Трофей — «Extra Ar+2».



Но и смята с пути безнадежную пятерку (они мне все время напоминали отряд Турков из FF7), вы не избежите схватки с Элли, которая не устояла перед дозой «Драйва»...

\* БОСС: «Vierge» — 2400 HP. Даже если предыдущие противники вас немного измотали, бой с «Вирджем» не будет отличаться особой сложностью. Переменяя диалоги с Элли с постоянными атаками, Фей в итоге умудрится лишить ее подвижности...



После очередной грустной беседы с лейтенантом Эльхаим Ван Хутэн Фей двинется дальше. Полечите «Велталла» у одного «Repair Bot»-а, засеивьтесь и карабкайтесь вверх по скальным уступам догонять Майтрею и его людей.

В это время Барт будет готовить солдат к штурму цитадели Шахана. Когда инструктаж будет закончен, вскарабкайтесь по лестнице. Там вас ждет сюрприз... Вернувшись после этого сюрприза на «Иггдрасиль», покиньте кают-компанию, и действие опять переключится на Фей, который в одиночку начнет прорываться к флагману песчаной флотилии — «Кефейнзелу» (Kefeinzel), на борту которого обосновался адмирал Вандеркаум. Сам прорыв представляет из себя мини-игру, во время которой вам надо упорно двигать Велталла на запад, избегая мин, плотного огня артиллерии и вражеских Гиров.

\* БОСС: «Main Gun» — 1800 HP; два «Small Gun» — по 590 HP каждый.

Не обращайтесь внимания на маленькие турели и зловещий отсчет до залпа главного орудия — с таким скромным количеством хитов оно не продержится более 5-6 раундов. Трофей — «Gold Bullion»



Но несмотря на природную тупость, Вандеркаум так легко не сдастся...

\* БОСС: «Dora» — 3000 HP.

Вот это уже посложней, несмотря на то, что к вам присоединятся два Гира из отряда Майтреи. Сначала вам надо простыми ударами снести «Доре» броню — на это потребуются девять ударов, и всеми силами идти в атаку. С одним условием — когда ваши соратники окажутся в клешнях этого стального монстра, переждите это время в обороне. Трофей — «Extra Ar+3».

Но даже сейчас не спешите праздновать победу — слишком давно мы не видели Графа, «Искателя Силы»... Не буду портить вам удовольствие пересказом следующих сюжетных сцен, в конце которых Барту придется сразиться с невиданным доселе Гиром, кроваво-красного цвета и небывалой мощи.

\* БОСС: «?» — 99999 HP.

Уж если сверх-крутой «Вайверн» Карана Рамзуса не сумел справиться с таинственным Гиром, вам этот бой не выиграть и по-прежнему. 19998 хитов урона за один удар «Бригандиру» будет более чем достаточно...



Сигурд, потратив последние остатки энергии «Иггдрасиля», использует эффект Бернулли и придет на помощь молодому Мастеру, но этого будет недостаточно... Спаситься с гибнущего песчаного крейсера удастся только Ситану, которого почти насильно захихнут в спасательную капсулу. Оставшись один в безграничной пустыне, доктор Узуки вскоре увидит то, что осталось от «Доры». Вот что значит обидеть Фей Фонг Вонга...

Далее вам предложат засеиваться — сделайте это и потом выберите «Continue». Наша история еще только начинается...

Lord Hanta

# ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE

## Девушки и самолеты в одном флаконе!



Позвольте объясниться сразу. На PlayStation не место серьезным авиасимуляторам, для них существуют мощные PC. На PSX удачной может быть только аркадная «леталка», и точка. Вот серия Ace Combat прекрасно вписывается в жанр таких «облегченных» леталок, замаскированных под симуляторы, а, следовательно, не пытаясь вытянуть из PSX невозможного, отлично выглядит и играется. Все три части AC по выходу сразу же удостоивались чести называться «лучшими в своем жанре», взбираясь на вершину хит-парадов. Даже при полном отсутствии конкурентов подобный результат удивителен: вы попробуйте отвлечь геймеров от файтингов и гонок (тут, кстати, тоже традиционно лидируют серии от Namco) и засадить за хотя и упрощенный, но авиасимулятор. Помните, как часто в списках пристрастий игроков фигурируют аналогичные игры, и все сразу станет понятно.



Так вот, третья часть. Электросферическая. На вид от предыдущей отличается если не кардинально, то очень значительно. Ультрамодный дизайн интерфейса (облик междумордия, то бишь) поначалу слегка сбивает с панталыку, однако через некоторое время начинаешь осваиваться, и вся эта дискотЭка может прийти по душе. С Ridge Racer Туре 4 наковцы выскочили на самый край бруствера передовой линии современного графического дизайна, а в Ace Combat 3 плацдарм был успешно закреплен. Так или иначе у индивидуума, обычно не начинающего свое утро со свежего номера журнала «[кАк]», подобный вид стандартных игровых менюшек способен вызвать широкий букет эмоций, от приятного изумления до эпилептических припадков у особо впечатлительных. Чего зачинщики и добивались. Графика, учитывая платформу, на высочайшем уровне: все здесь проработано до мелочей, особые перфекционисты могут, приглядевшись, различить даже «плывущий» воздух вокруг сопел самолетов. Ландшафты в высоком экранном разрешении, новейшие спецэффекты, бла-бла-бла... в Namco давно разучились делать некрасивые игры, поэтому есть смысл рассуждения о качестве графического исполнения завершить бурной и продолжительной...



Кадры телевизионной рекламы игры, которую по нашему телевидению все равно никто никогда не покажет.



Теперь о главном, то есть о девушках. Или все-таки о самолетах?.. Попробуем совместить, благо в игре немало и первых, и вторых. В Ace Combat 3 есть сюжет, причем весьма круто заверченный, с кучей событий и большой компажкой ключевых персонажей. Иерогл... иерогл... в общем, кандзи мы до сих пор сносно читать не научились, поэтому большая часть потрясающих феерий этой истории остается тайной за семью печатями (приоткрывается она в ноябре, с выходом англоязычной версии AC3), однако известно, что на Востоке в ближайшем будущем разворачивается нешуточное противостояние мега-корпораций. Сии конторы (UPEO, General Resources LTD., Neucot и Ouroboros) плетут веники в планетарных масштабах, будучи крупнейшими поставщиками и производителями всего, что только можно себе представить. И вот, решив отдохнуть от цивилизованных рыночных отношений, они ввязываются в вооруженный конфликт с применением боевой авиации. Весь сыр-бор идет из-за прототипа суперсамолета Night Raven, разработанного Ouroboros и пилотируемого дэвицей-красавицей Риной (машина по принципу управления напоминает YF-21 Галда Боумана из Macross Plus, пилот находится в прямом контакте с электронным «мозгом» самолета). Сами понимаете, такая ШТУЧКА привлечет кого угодно...



Миссии ветвятся, приводя к пяти разным концовкам, по одной на каждую корпорацию плюс одна для «одиноких волков». Сильно, по сравнению с предыдущей серией, изменилось управление самолетом. При нажатии кнопок R2 и L2 машина ложится на правое и левое крыло соответственно, L1 отвечает за торможение, R1 — за форсаж. Настоящим пилотам (или, по крайней мере, себя таковыми воображающим) настоятельно рекомендуется джойстик Dual Shock, левая ручка которого контролирует направление движения самолета, а правая позволяет быстро осматриваться в окружающем пространстве. Виртуальный кокпит, знаете ли. Причем настолько виртуальный, что, бывало, пролетая в километре над землей, судорожно обзореваяешь окрестности, пытаешься обнаружить хоть какие-нибудь признаки приборной доски, фонаря и кресла, на котором сидишь, а их не видать. Как будто Гандамом управляешь, а не родным МиГом. Личности, особо тяжело переживающие потерю ориентации, могут в любой момент взглянуть на карту местности (кнопка  $\square$ ) и на радар, находящийся в левом верхнем углу ИЛС (индикатора лобового стекла), дабы оную благополучно восстановить.

Выходит, идеальная получилась игра? Увы и отнюдь. Несмотря на подзаголовок, электричества, напряжения в АСЗ как раз не так много. Игровой процесс скатывается к унылому розыску красных точек на радаре и навешиванию им на выхлоп ракет с тепловым наведением, изредка развлекаемому сомнительным аттракционом под названием «посадка», выполнение которой можно поручить автопилоту. Показалось, между прочим, что в Ace Combat 2 самолеты были маневреннее. Дуэлей не будет — dogfighting почти полностью отсутствует, но даже если вам сели на хвост, стряхнуть преследователя не представляет никакого труда. Еще, да простят меня апологеты современной танцевальной культуры, которых кругом развелось в последнее время до пятой точки, музыка в АСЗ никакая. Блеклые мелодии, сплошь составленные из разного рода приглушенного бибиканья и пищания, со своей ролью справляются идеально (ни в коей мере не отвлекают от происходящего на экране), но отдельно от игры ничего из себя не представляют, в отличие, скажем, от композиций, звучащих в Tekken и R4.

Вердикт: эксперимент удался не на сто процентов. Все, что касается визуального решения, достойно справедливых ахов и охов, сюжет (иллюстрированный аниме-роликами) в переводе наверняка окажется глубоким и интересным, а вот сама игра не дотягивает до сногшибательной второй части. Хоть красиво, да как-то все безжизненно. Но играть можно и нужно, это все еще Namco, это все еще первоклассная игра. Только жаль, что не шедевр, которого люди ждали. Несмотря на девушек...



Недалекое будущее на то и есть, чтобы спокойно скрещивать реальное с фантастическим. Селекционеры Namco с поистине мичуринским мастерством и упорством, достойным незабвенного академика Лысенко, понавыводили новых моделей машин, умело высадив их меж уже существующих. Самая «наша» корпорация — UPEO, в ее парке новейшие МиГ-33 Fulcrum, Су-37 Superflanker и Су-43 Berkut (производное от 37-й «Сушки»). General Resources LTD пользуется штатовскими F-16XA Sakerfalcon, F-15S/MT Eagle+, F-22C Raptor II; у Newcom на вооружении стоят загадочные R-311 Remora, R-352 Seria и R-103 Delphinus #3; а за Ouroboros летает XFA-36A Game. Тайнственный Night Raven вы выведете в небо в одном из последних вылетов.



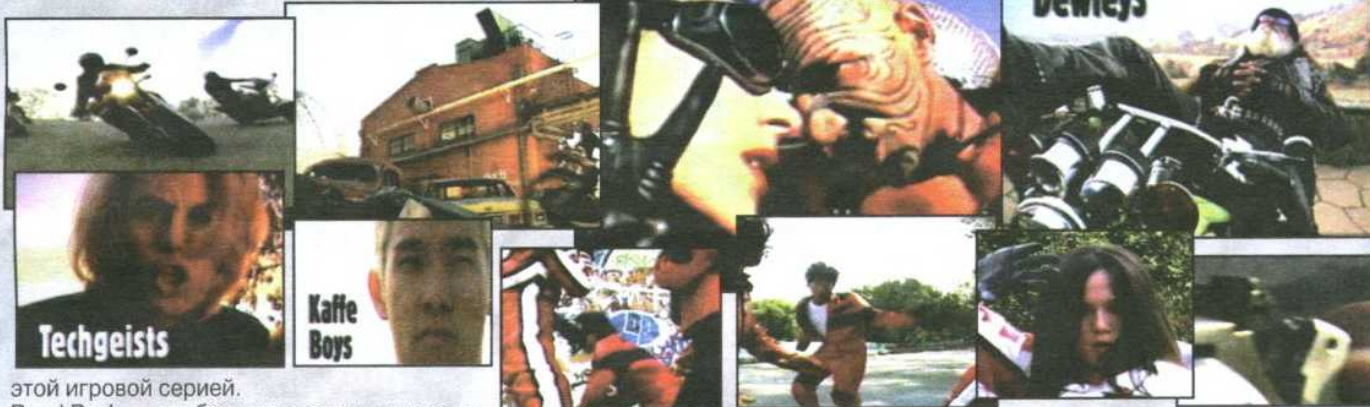
Повсеместная трехмеризация, под мощнейшую поступь которой попали почти все шедевры прошлого, докатилась до предмета обожания миллионов, до смеси скорости и мордобоя с диким удовольствием, до незабвенного Road Rash-a! Вспомните, после выхода очередной части игры нам хотелось чего-то большего. Больше свободы на трассе, больше самих трасс и, конечно же, оружия. Версии на 3DO, PC и PSX внесли в игру новую изюминку — видеовставки. Как весело было смотреть ролики о различных перипетиях в байкерской шайке! Еще появились разветвления трасс, что в то время смотрелось достаточно эффектно. Но мир игр уже был готов к принятию очередной порции дорожных беспорядков. А, как известно, спрос рождает предложение. В Electronic Arts уловили течение на рынке, а тут как раз и технологии доросли. Так появился на свет Road Rash 3D. Следует заметить, что перевод в «3D» получился намного лучше, чем с МК4. Но в игре поменялась не только графика, и об этом я расскажу подробней. Что придется весьма кстати тем, кто не знаком с



прикид. Например, мужик на «Харлее» будет одет в косуху, в штаны из кожи и с тяжеленными ботсами на ногах, а водитель гоночного мото облачится в спортивную куртку и нахлобучит на кочан прочный шлем.

Следующие по значимости затруднения будут (не умышленно) чинить автотранспорт. И если по легковым автомобилям можно проехаться, поставив мотоцикл на дыбы (дважды нажать на кнопку газа), то с грузовыми такой фокус не пройдет. У них габариты не те. А как эффективно и правдоподобно выглядит выезд на полосу встречного движения! Вот где вы насытитесь адреналином! Про полисменов говорить совсем не хочется. Они остались столь же тупы, как и прежде. Догоняют (если могут) и начинают дубинкой размахивать, да к обочине прижимать. Так что если руки растут из правильных мест и к тому же в них есть что-нибудь увесистое — то примените их по назначению.

К счастью, открыв глаза пошире, они увидели, что вы не один такой на дороге.



этой игровой серией.

Road Rash — это безумные гонки на мотоциклах. **Цель игры** очень даже проста — любимыми средствами добраться до финиша первым (или в тройке лидеров). За столь великий подвиг над вами прольется скромный, но все-таки дождь из баксов. Деньги, в общем-то, штука полезная, широко применимая и нужная всем. Так что и не мечтайте о легкой победе, ведь вам в этом будут мешать самым непосредственным образом пятнадцать таких же округевших байкеров. В отличие от предыдущих частей, противники теперь тусуются бандами, каждая из которых предпочитает сжигать бензин в двигателях мотоциклов определенного класса. Банд всего четыре. Следовательно, для покорения дорог вам предложат **четыре класса мотоциклов**. В каждом семействе по три модели. От выбора машины будет зависеть, в какую банду вы попадете. Каждая группировка, кроме мотоциклов, имеет собственный

Теперь и другим нарушителям дорожного движения тоже не сладко придется.

Если немного напряжете память, то вспомните, что в ранних версиях игры трассы были отрезком дороги определенной длины, а от уровня к уровню удлинялись. В более поздних частях трассы получили разветвления. Здесь же создатели пошли немного другим путем. Вам на растерзание дается небольшой район, который и не могли поделить банды. Хотя удлинение маршрута сохранилось и здесь, зато дороги соединились вместе, представляя собой некое подобие паутины. Во время гонки надо ехать точно по маршруту, соблюдая повороты. Но можно и не соблюдать. Первым вы уже скорей всего и не придете, но накатаетесь вдоволь.



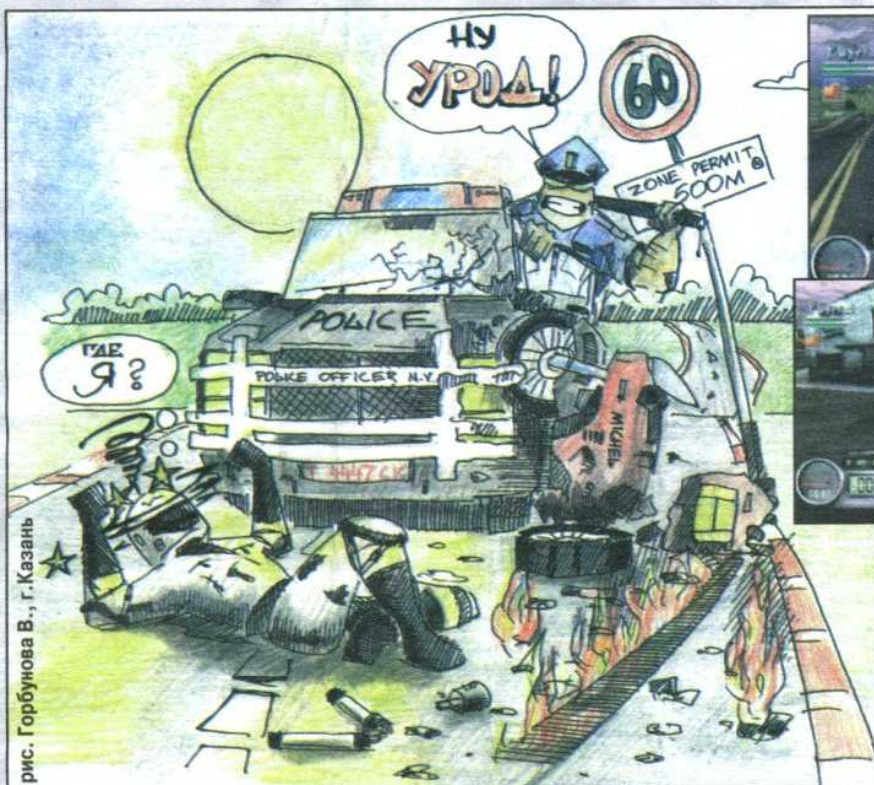


рис. Горбунова В., г. Казань



**Напоследок хочу завести разговор о видеороликах и sound-е.**

Видео сделано мастерски. Сразу видно, что каскадеры не просто так в больнице валялись. Некоторые ролики после первого показа остаются непонятными, но это исправится при последующих просмотрах. В остальном они остались столь же смешны, прикольные и колки. Кроме этого, есть куча фотографий, на которых запечатлены места тусовок хозяев

Благодаря этой технологической находке, играть стало намного интересней и захватывающе. Проезжаем, например, по лесу, спускаемся к побережью, где можно поугадать народ, пролетаем по шоссе в час пик и уже затем въезжаем в город. Быстрота смены декораций заставляет поверить в бешенную скорость на дороге. И все это в великолепном 3D-исполнении. Но не думайте, что все так безоблачно и сухо. Сразу нашлись люди с палками, которые непременно решили вставить их в колеса. Начали ругать реалистичность, равновесие сил между гонщиками и все остальное. Про реалистичность можно говорить долго и бессмысленно, гадая, как это выглядело бы в реальной жизни, и вспоминая физику. Я, конечно, соглашусь, что залететь на крышу дома, используя машину как трамплин, трудно (а то и больно), но переехать пешехода вполне можно (имеется в виду чисто техническая часть вопроса). Да, мотоцикл который вписывается в поворот под 90 градусов на скорости 100 миль в час, смотрится так же как летающий слон. Да, после такого поворота байк идет в притирку к стене и продолжает движение, но над физикой в игре авторы поработали и не стоит их ругать за маленькие просчеты. А те, кто говорит, что драк стало меньше, скорей всего играли только на первом уровне. Посмотрел бы я на них чуть подальше, где на последних метрах, перед финишем, просто-напросто вышибают из седла.



группами, о которых вы немного узнаете в OPTIONS. Так же есть возможность прослушать все саундтреки игры и установить на постоянно звучание понравившуюся вам песенку. Игра вышла на редкость удачной. В нее садишься играть снова и снова. Она завлекает своим динамизмом, не давая расслабиться ни на секунду. Игры такого уровня появляются не часто. Так что играйте и получайте удовольствие.



**Полезные советы:**

- выберите положение камеры (SELECT) по своему вкусу;
- желательно, что бы в руках было что-нибудь тяжелое;
- любыми способами избегайте попадания полиции;
- уровни можно перезапускать;
- нажмите L2 и, не отпуская, нажмите R2. После, держа R2, отпустите L2. Как следствие, в углу появится 2xBALLAST. Благодаря этому мотоцикл лучше будет держать дорогу;
- шифтами L1 и R1 можно помогать на поворотах.



**С.Ж.С., г. Москва**  
P.S. Может когда-нибудь появится SKITCHIN 3D?

# ЯПОНСКАЯ МЕЖДУСОБИЦА

## на европейском плацдарме

### Dreamcast, PlayStation 2, Dolphin — кто кого, и что с того нам, геймерам?

Валерий Корнеев  
(valkorn@cityline.ru)

Независимо от того, кто победит в разворачивающейся сейчас битве игровых титанов, единственными, кто при любом раскладе останется в выигрыше, будем мы, геймеры.

Двухтысячный год ознаменуется схваткой трех новых высокотехнологичных игровых приставок. На недавней E3 компания Nintendo объявила о своем намерении выпустить свой следующий игровой компьютер. Пока проект носит кодовое имя Dolphin, по осторожным прогнозам производителей машина появится в Европе и США к Рождеству (практически одновременно с PlayStation 2 от Sony).

Тем временем Sega планирует вернуть потерянное лидерство, изо всех сил раскручивая Dreamcast, выход которой в Европе намечен на сентябрь нынешнего 1999 года.

Появление следующего поколения приставок означает неминуемый передел игравшей аудитории, ведь вкусы и пристрастия геймеров могут измениться в зависимости от технических характеристик и подборки игр на новых машинах. Стоит ли владельцам PlayStation сохранять лояльность Sony и терпеливо ждать PSX 2 или, может, переключиться на уже продающуюся Dreamcast? И как Nintendo Dolphin будет состязаться с продукцией конкурентов?

#### Сказка станет былью: Sega Dreamcast



Если рассуждать сугубо с позиций сравнения технических характеристик, Dreamcast проигрывает как PSX2, так и Dolphin. Но, как известно, процессорная мощь приставки не всегда является

элементом, определяющим ее судьбу на рынке. Сеговской Dreamcast есть, чем привлечь покупателей. В первую очередь, это относительно близкая дата выхода ее европейского варианта (9.9.99 против рождественских праздников у Sony и Nintendo). И хотя технология ее не столь передовая, разработчикам станет из-за упрощенной архитектуры гораздо легче создавать игры. Похоже, ошибка Sega Saturn повторена не будет.

Учитывая высокую общеευропейскую цену приставки, эквивалент 199 фунтов стерлингов (против 199 долларов в США), можно утверждать, что Dreamcast удержится на плаву или пойдет ко дну только из-за качества предлагаемых игр.

Судя по ассортименту новинок Tokyo Game Show и E3, владельцы PSX и Nintendo 64 могут расценивать игры Dreamcast как шаг вперед, но играющие на PC будут менее впечатлены. А все потому, что внутренности приставки в основном являются производным современной PC-технологии. Плюс такой архитектуры в том, что очень облегчается трансляция игр с персональных компьютеров на Dreamcast.

То есть какая-то часть игровой библиотеки для новой сеговской приставки будет расти как на дрожжах из-за «переводных» PC-шных игр. Представители Sega уверяют, что к 9 сентября на

прилавках, помимо самой приставки, будут лежать примерно три десятка игр, включая такие хиты, как Sonic Adventure, Virtua Fighter 3tb, House of the Dead 2, Sega Rally 2, Metropolis и первая часть легендарной Shen Mue от Иу Судзюки.

Еще одним козырем приставки, безусловно, стал съемный модем, с помощью которого можно бороздить Интернет и выискивать достойных соперников в режиме онлайн (между прочим, в Великобритании Sega и British Telecom заключили договор, по которому вход в сеть через Dreamcast будет полностью бесплатным, а время пребывания — неограниченным). Таким образом, перед нами первая игровая приставка со встроенными сетевыми возможностями и обещанным множеством оперативно перенесенных «писишных» игр, выходящая раньше машин конкурентов, хотя и по несколько «кусачей» цене. Но зато тут есть Соник!

#### Следующая станция... Playstation 2



Плотная завеса тайны скрывает революционный аппарат от Sony. Хотя мы и пытались чуть-чуть приоткрыть пелену тайны (см. статью «Голос из будущего» в №43), до сих пор неизвестно, как приставка будет выглядеть, сколько будет стоить и будет ли вообще нести название PlayStation 2 (что все-таки вероятнее, чем PSY или PS Next). Единственное, что с уверенностью можно утверждать: приставка очень мощная, вдобавок полностью совместима со всеми играми для первой PlayStation.

Забавен следующий факт: потрясающая мощь этой машины на самом деле палка о двух концах. С одной стороны, разработчики смогут создавать эпические полотна нового поколения, наголову превосходящие все, что мы наблюдаем сейчас (как в плане графики, так и в плане самого игрового процесса), но с другой стороны создание настолько сложных игр займет годы. На момент подготовки данного материала Sony еще не начала рассылать фирмам-разработчикам пакеты программного обеспечения для написания игр, так называемые developer kits. Из этого можно заключить, что к моменту появления приставки на рынке, для PS2 будет существовать очень ограниченное количество новых, специально для нее сделанных игр. Несомненно также и то, что это будут стопроцентные хиты и блокбастеры от самой Sony, Namco, Capcom и, возможно, Square.

Тем временем некоторые европейские разработчики опасаются, что просто-напросто не обладают достаточными ресурсами для создания по-настоящему качественных игр для PlayStation 2. В результате может оказаться, что после приобретения вами PS2 пройдет немало времени, прежде чем вам удастся собрать достаточно солидную коллекцию игр для своей супер-приставки. А подобная проблема, если вы помните, всегда остро стояла перед владельцами Nintendo 64. Если вы фанатик, который во что бы то ни стало

обязан иметь лучшие на свете игры, устоять перед PlayStation 2 будет нелегко, если только цена не будет совсем запредельной — ведь, судя по техническим данным, приставка под завязку набита дорогостоящим оборудованием. К тому же мы живем в России, где цены на фирменные видеоигры традиционно в полтора-два раза выше принятых в цивилизованном мире. Хотя не стоит при этом забывать, что в Sony всегда старались, чтобы стоимость приставок была относительно приемлемой.

#### Флиппер наносит ответный удар: Nintendo Dolphin



Настоящая темная лошадка, вернее дельфинчик (а может, не дельфинчик, а Nintendo 2000 или Next Nintendo). В данный момент существует в виде нескольких соединенных между собой чипов, а именно:

центрального процессора Gecko (очень похожего на чип Power PC, использующийся в «Макинтошах» от Apple) и графического сопроцессора от новой компании ArtX, сотрудники которой в свое время покинули Silicon Graphics, разработавшую графический процессор N64. Чип от ArtX в производстве еще не запущен, и авторы его характеристики пока не афишируют. В Dolphin будут встроены DVD-привод и модем (наконец-то Nintendo отказалась от картриджного формата! Это ж ни один пират подделает толком не мог!). Одновременно компания клятвенно обещает, что developer kits для разработчиков будут доступны в ближайшие несколько месяцев (почти одновременно с аналогичными kits под PS2).

Главное, на что надеются нинтендовцы, запустив новый проект — качество, разнообразие и нестандартность будущих игр. Возьмите гения Сигеру Миямото, доказавшего, что в деле написания видеоигр для него нет неразрешимых проблем, прибавьте к нему неоспоримую мощь британской Rare Software, и конечным результатом вполне может стать целая волна оригинальных разножанровых творений, базирующихся на впечатляющем списке нинтендовских игровых персонажей. У «Дельфина», таким образом, есть вполне реальные шансы на равных соревноваться с PlayStation 2 и Dreamcast.

Из всех трех конкурентов Sega предстоит пережить наиболее тяжелый и опасный период «рыночных войн»: если ее Dreamcast провалится, повторив судьбу Saturn, компания почти наверняка окончательно уйдет с рынка приставок. После провала N64 в Европе и на родине, в Японии, Nintendo тоже надо многое доказать. Что касается Сони, то PlayStation была настолько успешной приставкой, что существуют сомнения, удастся ли им повторить свой триумф, второй раз взяв штурмом игровой мир. Но это все акулы бизнеса, а для нас, игроков, будущее выглядит все ярче и ярче.

Обзор подготовлен на основе материалов приложения Connected газеты Daily Telegraph





## Army Men III: A Space Odyssey

Разработчик и издатель: 3DO

Жанр: action-strategy

Выход: третий квартал 1999 года

Издательство 3DO заявило о скором выходе третьей части знаменитой экшн-стратегии Army Men. Авторы Army Men III: A Space Odyssey не стараются придать игре наибольшую реальность: карты, бэкграунды и фигурки участников сражения будут иметь «игрушечные» размеры. В Army Men III, помимо старых солдатиков, появятся новые космические воины (ими руководит девушка Tina Tomorrow) и одноглазые «чужие» жуки. Воины будут подразделяться на четыре группы, различающиеся по цвету — две мужских дивизии, в распоряжение которых предоставляется вся тяжелая техника, и две женских дивизии, использующие замораживающее оружие. Одноглазые жуки в качестве оружия будут использовать магические приспособления и некоторые виды вооружений из арсенала Army Men-ов. Управление должно полностью соответствовать стандартной real-time стратегии, т.е., передвигая курсор, вы сможете выделить либо один юнит, либо неограниченное их число. После выбора нужного количества солдатиков проводятся атаки и отступления. Army Men III, сохраняя старые традиции жанра, будет содержать 12 уровней для одиночной игры и множество карт для мультиплеера. Играя в последнем, геймерам предоставится возможность делать свои юниты, используя обычных Army Men-ов, космических воинов и одноглазых «чужих» жуков. Кстати, дата выхода Army Men III: A Space Odyssey назначена на третий квартал 1999 (самое время ехать на Митинский радиорынок!).



## Prince of Persia 3D

Разработчик: Red Orb

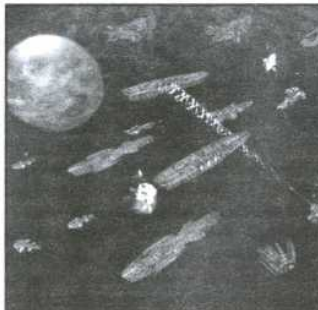
Издатель: Broderbund

Жанр: 3D-adventure

Выход: 1999 год

Вышедшая в незапамятные времена игра «Prince of Persia» была замечательна еще и тем, что о ней знали даже люди, которые и не прикасались к клавиатуре или джойстику — настолько далек был отрыв «Принца» от всего, что производилось на ниве компьютерных игр тех лет. Но по необъяснимым причинам столь прекрасный начин заглох на второй части, которая не совсем оправдала надежды авторов, и идея с дальнейшими прохождениями была, мягко скажем, забыта. Однако в последствии у автора игры Джордана Мехнера возникли проблемы с финансированием, и он решил воскресить легендарного принца. На этот раз сюжет таков — расправившись с коварным визирем Джафаром, принц даже толком не успел насладиться жизнью с законной женой. Но беда приходит не от неугомонного визиря, а от актеров бродячего цирка, которые во время выступления бьют принца по голове оглоблей и в очередной для него раз кидают в подземелье. Во дворце тем временем хозяйничает племянник султана, который решил охмурить принцессу и отстранить вашего героя от исполнения обязанностей принца...

О технических сторонах проекта говорить пока сложно, поскольку он еще находится в стадии глубокой разработки, и велик шанс того, что все изменится. Ну а пока запасемся терпением, ведь третий «Принц» стоит любых ожиданий!



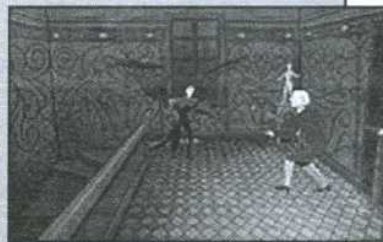
## Продолжение серии «Alone in the Dark»

Разработчик и издатель: Infogrames

Жанр: 3D action-adventure

Выход: конец 1999 — начало 2000 года.

Компания Infogrames планирует возродить давно умершую серию игр Alone in the Dark, вышедших в свет в начале 90-х годов и послуживших начальной ступенью развития для таких хитов, как Tomb Raider и Resident Evil. В новой SVGA-версии будет использован движок игры Knight's Chase. Свежий продукт должен появиться в конце 1999 — начале 2000 года.



## Imperium Galactica II

Разработчик: Digital Reality

Издатель: GT Interactive

Жанр: space shooter

Выход: осень 1999 года

Венгерская компания Digital Reality работает над продолжением космического шутера

Imperium Galactica. Imperium Galactica II поступит в продажу осенью этого года, причем издавать новый продукт будет фирма GT Interactive. Имперская Галактика позволит игроку взять в свои руки командование огромным космическим флотом. То и дело отражая атаки противника, вы будете проходить огромные 3D-уровни игры, которых должно быть не менее 37.

## Conquest: Frontier Wars

Разработчик: Digital Anvil

Издатель: Microsoft

Жанр: 3D real-time strategy

Дата выхода: первый квартал 2000 года

Conquest: Frontier Wars — трехмерная real-time стратегия с хорошо проработанной графикой и спецэффектами. В игре присутствуют четыре воюющие стороны, каждая с собственными технологическими преимуществами и уникальным оружием. Здесь вам предстоит управлять большим количеством летательных аппаратов (от маленьких и юрких корветов (corvettes) до огромных космических крейсеров), разрабатывать маленькие планеты, чтобы получать жизненно необходимые ресурсы, создавать космические заводы, с помощью которых будет осуществляться построение боевых единиц. По словам авторов Conquest: Frontier Wars предостанет некоторую новизну жанру стратегий в реальном времени и займет одно из мест в ряду с такими великими играми на тему сражений в космосе, как Star Wars и Star Trek.

## Descent: Freespace 2

Разработчик: Volition Inc.

Издатель: Interplay

Жанр: космический симулятор

Дата выхода: четвертый квартал 1999 года

Хотя Freespace 2 с первого взгляда напоминает предыдущую часть игры, он все же содержит ряд нововведений, которые на-

верняка порадуют и многочисленных фанатов этой серии, и людей, вовсе с ней не знакомых. Самым большим минусом первого Descent'a было то, как относительно легко маленький истребитель за небольшой промежуток времени уничтожал огромный крейсер. В Descent: Freespace 2 эта недоработка исправлена. Также увеличены размеры кораблей, добавлены новые виды пушек и лазерного оружия. Еще одно дополнение Freespace 2 — полностью измененная зона действия. Массивные газовые облака уменьшают ваш визуальный контроль, что увеличивает опасность попадания в корабль вражеского снаряда. Но чтобы хоть как-нибудь помочь геймерам в прохождении Freespace 2, Volition придумала корабль АВАКС — этот юнит образует большой пузырь вокруг игрока, помогающий избавиться от jamming-эффекта. В заключение добавлю, что Descent: Freespace 2 будет содержать 40 миссий для одиночного прохождения (Single player), on-line режим и редактор уровней.



# ЯПОНСКАЯ МЕЖДУСОБИЦА

## на европейском плацдарме

### Dreamcast, PlayStation 2, Dolphin — кто кого, и что с того нам, геймерам?

Валерий Корнеев  
(valkorn@cityline.ru)

Независимо от того, кто победит в разворачивающейся сейчас битве игровых титанов, единственными, кто при любом раскладе останется в выигрыше, будем мы, геймеры.

Двухтысячный год ознаменуется схваткой трех новых высокотехнологичных игровых приставок. На недавней E3 компания Nintendo объявила о своем намерении выпустить свой следующий игровой компьютер. Пока проект носит кодовое имя Dolphin, по осторожным прогнозам производителей машина появится в Европе и США к Рождеству (практически одновременно с PlayStation 2 от Sony).

Тем временем Sega планирует вернуть потерянное лидерство, изо всех сил раскручивая Dreamcast, выход которой в Европе намечен на сентябрь нынешнего 1999 года.

Появление следующего поколения приставок означает неминуемый передел игравшей аудитории, ведь вкусы и пристрастия геймеров могут измениться в зависимости от технических характеристик и подборки игр на новых машинах. Стоит ли владельцам PlayStation сохранять лояльность Sony и терпеливо ждать PSX 2 или, может, переключиться на уже продающуюся Dreamcast? И как Nintendo Dolphin будет состязаться с продукцией конкурентов?

Сказка станет былью:

#### Sega Dreamcast



Если рассуждать сугубо с позиций сравнения технических характеристик, Dreamcast проигрывает как PSX2, так и Dolphin. Но, как известно, процессорная мощь приставки не всегда является элементом, определяющим ее судьбу на рынке. Сеговской Dreamcast есть, чем привлечь покупателей. В первую очередь, это относительно близкая дата выхода ее европейского варианта (9.9.99 против рождественских праздников у Sony и Nintendo). И хотя технология ее не столь передовая, разработчикам станет из-за упрощенной архитектуры гораздо легче создавать игры. Похоже, ошибка Sega Saturn повторена не будет.

Учитывая высокую общеевропейскую цену приставки, эквивалент 199 фунтов стерлингов (против 199 долларов в США), можно утверждать, что Dreamcast удержится на плаву или пойдет ко дну только из-за качества предлагаемых игр.

Судя по ассортименту новинок Tokyo Game Show и E3, владельцы PSX и Nintendo 64 могут расценивать игры Dreamcast как шаг вперед, но играющие на PC будут менее впечатлены.

А все потому, что внутренности приставки в основном являются производным современной PC-технологии. Плюс такой архитектуры в том, что очень облегчается трансляция игр с персональных компьютеров на Dreamcast.

То есть какая-то часть игровой библиотеки для новой сеговской приставки будет расти как на дрожжах из-за «переводных» PC-шных игр.

Представители Sega уверяют, что к 9 сентября на

прилавках, помимо самой приставки, будут лежать примерно три десятка игр, включая такие хиты, как Sonic Adventure, Virtua Fighter 3tb, House of The Dead 2, Sega Rally 2, Metropolis и первая часть легендарной Shen Mue от Йу Судзюки.

Еще одним козырем приставки, безусловно, стал съемный модем, с помощью которого можно бороздить Интернет и выискивать достойных соперников в режиме онлайн (между прочим, в Великобритании Sega и British Telecom заключили договор, по которому вход в сеть через Dreamcast будет полностью бесплатным, а время пребывания — неограниченным). Таким образом, перед нами первая игровая приставка со встроенными сетевыми возможностями и обещанным множеством оперативно перенесенных «писишных» игр, выходящая раньше машин конкурентов, хотя и по несколько «кусачей» цене. Но зато тут есть Соник!

Следующая станция...

#### Playstation 2



Плотная завеса тайны скрывает революционный аппарат от Sony. Хотя мы и пытались чуть-чуть приоткрыть пелену тайны (см. статью «Гость из будущего» в №43), до сих пор неизвестно, как приставка будет выглядеть, сколько будет стоить и будет ли вообще нести название PlayStation 2 (что все-таки вероятнее, чем PSY или PS Next). Единственное, что с уверенностью можно утверждать: приставка очень мощная, вдобавок полностью совместима со всеми играми для первой PlayStation.

Забавен следующий факт: потрясающая мощь этой машины на самом деле палка о двух концах. С одной стороны, разработчики смогут создавать эпические полотна нового поколения, наголову превосходящие все, что мы наблюдаем сейчас (как в плане графики, так и в плане самого игрового процесса), но с другой стороны создание настолько сложных игр займет годы. На момент подготовки данного материала Sony еще не начала рассылать фирмам-разработчикам пакеты программного обеспечения для написания игр, так называемые developer kits. Из этого можно заключить, что к моменту появления приставки на рынке, для PS2 будет существовать очень ограниченное количество новых, специально для нее сделанных игр. Несомненно также и то, что это будут стопроцентные хиты и блокбастеры от самой Sony, Namco, Capcom и, возможно, Square.

Тем временем некоторые европейские разработчики опасаются, что просто-напросто не обладают достаточными ресурсами для создания по-настоящему качественных игр для PlayStation 2. В результате может оказаться, что после приобретения вами PS2 пройдет немало времени, прежде чем вам удастся собрать достаточно солидную коллекцию игр для своей супер-приставки. А подобная проблема, если вы помните, всегда остро стояла перед владельцами Nintendo 64. Если вы фанатик, который во что бы то ни стало

обязан иметь лучшие на свете игры, устоять перед PlayStation 2 будет нелегко, если только цена не будет совсем запредельной — ведь, судя по техническим данным, приставка под завязку набита дорогостоящим оборудованием. К тому же мы живем в России, где цены на фирменные видеоигры традиционно в полтора-два раза выше принятых в цивилизованном мире. Хотя не стоит при этом забывать, что в Sony всегда старались, чтобы стоимость приставок была относительно приемлемой.

Флиппер наносит ответный удар:  
Nintendo Dolphin



Настоящая темная лошадка, вернее дельфинчик (а может, не дельфинчик, а Nintendo 2000 или Next Nintendo). В данный момент существует в виде нескольких соединенных между собой чипов, а именно:

центрального процессора Gecko (очень похожего на чип Power PC, использующийся в «Макинтошах» от Apple) и графического сопроцессора от новой компании ArtX, сотрудники которой в свое время покинули Silicon Graphics, разработавшую графический процессор N64. Чип от ArtX в производстве еще не запущен, и авторы его характеристики пока не афишируют.

В Dolphin будут встроены DVD-привод и модем (наконец-то Nintendo отказалась от картриджного формата! Это ж ни один пират подделает толком не мор!). Одновременно компания клятвенно обещает, что developer kits для разработчиков будут доступны в ближайшие несколько месяцев (почти одновременно с аналогичными kits под PS2).

Главное, на что надеются нинтендовцы, запуская новый проект — качество, разнообразие и нестандартность будущих игр. Возьмите гений Сигерию Миямото, доказавшего, что в деле написания видеоигры для него нет неразрешимых проблем, прибавьте к нему неоспоримую мощь британской Rare Software, и конечным результатом вполне может стать целая волна оригинальных разножанровых творений, базирующихся на впечатляющем списке нинтендовских игровых персонажей. У «Дельфина», таким образом, есть вполне реальные шансы на равных соревноваться с PlayStation 2 и Dreamcast.

Из всех трех конкурентов Sega предстоит пережить наиболее тяжелый и опасный период «рыночных войн»: если ее Dreamcast провалится, повторив судьбу Saturn, компания почти наверняка окончательно уйдет с рынка приставок. После провала N64 в Европе и на родине, в Японии, Nintendo тоже надо многое доказать. Что касается Соник, то PlayStation была настолько успешной приставкой, что существуют сомнения, удастся ли им повторить свой триумф, второй раз взяв штурмом игровой мир. Но это все акулы бизнеса, а для нас, игроков, будущее выглядит все ярче и ярче.

Обзор подготовлен на основе материалов приложения Connected газеты Daily Telegraph



## Army Men III: A Space Odyssey

Разработчик и издатель: 3DO

Жанр: action-strategy

Выход: третий квартал 1999 года

Издательство 3DO заявило о скором выходе третьей части знаменитой экшн-стратегии Army Men. Авторы Army Men III: A Space Odyssey не стараются придать игре наибольшую реальность: карты, бэкграунды и фигурки участников сражения будут иметь «игрушечные» размеры. В Army Men III, помимо старых солдатиков, появятся новые космические воины (ими руководит девушка Tina Tomorrow) и одноглазые «чужие» жуки. Воины будут подразделяться на четыре группы, различающиеся по цвету — две мужских дивизии, в распоряжение которых предоставляется вся тяжелая техника, и две женских дивизии, использующие замораживающее оружие. Одноглазые жуки в качестве оружия будут использовать магические приспособления и некоторые виды вооружений из арсенала Army Men-ов. Управление должно полностью соответствовать стандартной real-time стратегии, т.е., передвигая курсор, вы сможете выделить либо один юнит, либо неограниченное их число. После выбора нужного количества солдатиков проводятся атаки и отступления. Army Men III, сохраняя старые традиции жанра, будет содержать 12 уровней для одиночной игры и множество карт для мультиплеера. Играя в последнем, геймерам предоставится возможность делать свои юниты, используя обычных Army Men-ов, космических воинов и одноглазых «чужих» жуков. Кстати, дата выхода Army Men III: A Space Odyssey назначена на третий квартал 1999 (самое время ехать на Митинский радиорынок!).



## Prince of Persia 3D

Разработчик: Red Orb

Издатель: Broderbund

Жанр: 3D-adventure

Выход: 1999 год

Вышедшая в незапамятные времена игра «Prince of Persia» была замечательна еще и тем, что о ней знали даже люди, которые и не прикасались клавиатуре или джойстику — настолько далек был отрыв «Принца» от всего, что производилось на ниве компьютерных игр тех лет. Но по необъяснимым причинам столь прекрасный начин заглох на второй части, которая не совсем оправдала надежды авторов, и идея с дальнейшими прохождениями была, мягко скажем, забыта. Однако в последствии у автора игры Джордана Мехнера возникли проблемы с финансированием, и он решил воскресить легендарного принца. На этот раз сюжет таков — расправившись с коварным визирем Джафаром, принц даже толком не успел насладиться жизнью с законной женой. Но беда приходит не от неугомонного визира, а от актеров бродячего цирка, которые во время выступления бьют принца по голове оглоблей и в очередной для него раз кидают в подземелье. Во дворце тем временем хозяйничает племянник султана, который решил охмурить принцессу и отстранить вашего героя от исполнения обязанностей принца...

О технических сторонах проекта говорить пока сложно, поскольку он еще находится в стадии глубокой разработки, и велик шанс того, что все изменится. Ну а пока запасемся терпением, ведь третий «Принц» стоит любых ожиданий!



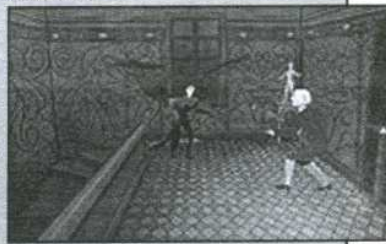
## Продолжение серии «Alone in the Dark»

Разработчик и издатель: Infogrames

Жанр: 3D action-adventure

Выход: конец 1999 — начало 2000 года.

Компания Infogrames планирует возродить давно умершую серию игр Alone in the Dark, вышедших в свет в начале 90-х годов и послуживших начальной ступенью развития для таких хитов, как Tomb Raider и Resident Evil. В новой SVGA-версии будет использован движок игры Knight's Chase. Свежий продукт должен появиться в конце 1999 — начале 2000 года.



## Imperium Galactica II

Разработчик: Digital Reality

Издатель: GT Interactive

Жанр: space shooter

Выход: осень 1999 года

Венгерская компания Digital Reality работает над продолжением космического шутера

Imperium Galactica. Imperium Galactica II поступит в продажу осенью этого года, причем издавать новый продукт будет фирма GT Interactive. Имперская Галактика позволит игроку взять в свои руки командование огромным космическим флотом. То и дело отражая атаки противника, вы будете проходить огромные 3D-уровни игры, которых должно быть не менее 37.

## Conquest: Frontier Wars

Разработчик: Digital Anvil

Издатель: Microsoft

Жанр: 3D real-time strategy

Дата выхода: первый квартал 2000 года

Conquest: Frontier Wars — трехмерная real-time стратегия с хорошо проработанной графикой и спецэффектами. В игре присутствуют четыре воюющие стороны, каждая с собственными технологическими преимуществами и уникальным оружием. Здесь вам предстоит управлять большим количеством летательных аппаратов (от маленьких и юрких корветов (corvettes) до огромных космических крейсеров), разрабатывать маленькие планеты, чтобы получить жизненно необходимые ресурсы, создавать космические заводы, с помощью которых будет осуществляться построение боевых единиц. По словам авторов Conquest: Frontier Wars предостанет некоторую новизну жанру стратегий в реальном времени и займет одно из мест в ряду с такими великими играми на тему сражений в космосе, как Star Wars и Star Trek.

## Descent: Freespace 2

Разработчик: Volition Inc.

Издатель: Interplay

Жанр: космический симулятор

Дата выхода: четвертый квартал 1999 года

Хотя Freespace 2 с первого взгляда напоминает предыдущую часть игры, он все же содержит ряд нововведений, которые на-

верняка порадуют и многочисленных фанатов этой серии, и людей, вовсе с ней не знакомых. Самым большим минусом первого Descent'a было то, как относительно легко маленький истребитель за небольшой промежуток времени уничтожал огромный крейсер. В Descent: Freespace 2 эта недоработка исправлена. Также увеличены размеры кораблей, добавлены новые виды пушек и лазерного оружия. Еще одно дополнение Freespace 2 — полностью измененная зона действия. Массивные газовые облака уменьшают ваш визуальный контроль, что увеличивает опасность попадания в корабль вражеского снаряда. Но чтобы хоть как-нибудь помочь геймерам в прохождении Freespace 2, Volition придумала корабль АВАКС — этот юнит образует большой пузырь вокруг игрока, помогающий избавиться от jumping-эффекта. В заключение добавлю, что Descent: Freespace 2 будет содержать 40 миссий для одиночного прохождения (Single player), on-line режим и редактор уровней.





### Vigilante 8: Second Offense

**Разработчик:** Luxoflux  
**Издатель:** Activision  
**Жанр:** 3D-боевик  
**Дата выхода:** осень 1999 года

Похоже, что эта осень окажется на редкость плодотворной по части игровых новинок. Долгожданный сиквел Vigilante 8 под названием Vigilante 8: Second Offense также должен появиться в продаже осенью. И это будет не просто слегка измененная версия предыдущей части, а продолжение в полном смысле этого слова. Сильно переделанный и модернизированный движок игры несет с собой, прежде всего, улучшенное графическое оформление. Спецэффекты, такие, как освещение, туман, брызги воды и, конечно же, взрывы будут выглядеть еще более впечатляюще. Но изменения не ограничатся только графикой. Обещаны новые персонажи (всего их будет 12) и новые виды оружия. Само собой сохраняются и старые персонажи, но, по заявлениям разработчиков, их будет меньше, чем новых. Как и прежде, в режиме Quest mode, кроме уничтожения врагов необходимо выполнять определенные миссии, цель которых зависит от того, играете ли вы за банду «Койотов» или за бесстрашных «Виджилантов». Кроме того, предусмотрено множество режимов для двух игроков, в том числе и Quest Mode.



### Dino Crisis

**Разработчик/издатель:** Capcom  
**Жанр:** Ужасы  
**Дата выхода:** август 1999 (Северная Америка)

Тема динозавров чрезвычайно популярна среди производителей видеоигр. Так и Синдзи Миками, создатель Resident Evil, видимо решивший ненадолго отвлечься от своих зомби, сейчас вовсю работает над проектом в жанре ужасов под названием Dino Crisis. Как вы, наверное, догадались, на смену мутантам и неповоротливым зомби пришли гигантские доисторические хищники. А дело было так. Молодой ученый, профессор Кирк, работал над проектом экологически чистого топлива. После того как финансирование его проекта было прекращено, озлобившийся на весь мир гений перебрался на малоизученный остров Ибис, где и продолжил свои исследования. Узнав об этом, правительственные чиновники решили послать на остров специальный отряд с целью захватить Кирка, чтобы поподробнее разузнать о его проекте. Но, как выяснилось чуть позже, Кирк на острове был не один... В игре вы управляете спецагентом Реджиной, одной из немногих выживших после встречи с динозаврами. Графически игра полностью трехмерна, то есть ландшафт, как и все остальное, состоит из полигонов. И поверьте человеку, которому посчастливилось посмотреть несколько эпизодов игры, графика действительно впечатляет. Разработчики уверяют, что играть в DC будет по-настоящему страшно! И раз за дело взялся сам Миками, в это не трудно поверить.



### Tomorrow Never Dies

**Разработчик:** Black Ops  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Жанр:** 3D-приключения  
**Дата выхода:** сентябрь 1999 года

Знаменитый агент британской разведки Джеймс Бонд в сентябре этого года доберется-таки до PlayStation в игре под названием Tomorrow Never Dies. TND основана на сюжете одноименного фильма. Злодей по имени Элиот Карвер задался целью развязать войну между Китаем и Великобританией. Его задача — заставить поверить каждую из этих стран в то, что другая вот-вот начнет атаковать. Бонд, получивший задание остановить Карвера, будет сражаться не один. Как и в фильме, ему помогает китайский агент Вей Лин. Большая часть игры базируется на событиях, имевших место в фильме. Но есть и отклонения. К примеру, в игре несколько уровней, где Бонд катается на лыжах, чего, как вы помните, в картине не было. В основном же игра представляет собой трехмерные приключения с видом от третьего лица. Вам предоставится возможность не только вволю пострелять, но и ощутить себя настоящим шпионом, ведь добрую половину игры вам придется крадучись пробираться в глубь вражеской территории, по одному «снямая» вооруженных террористов. К слову об оружии: разработчики обещают от 12 до 16 видов. Плюс классические бондовские примочки типа взрывающихся залпков, портативной ракетной установки, встроенной в лыжную палку и прочих приспособлений, любезно предоставленных родным Секретным Агентством. Для любителей посоревноваться с приятелем предусмотрен режим для двух игроков, где один играет за Бонда, а другой за Вей Лин. Причем для этого не требуется линк-кабель. Управление персонажами производится через разделенный пополам экран. Что ж, осенью мы узнаем цену обещаниям разработчиков из Black Ops. Кто знает, возможно, TND станет своего рода GoldenEye 007 для PSX.



### Front Mission 3

**Разработчик/издатель:** Square  
**Жанр:** тактическая RPG  
**Дата выхода:** 24 августа 1999 года

Несмотря на то, что ни одна из четырех игр, относящихся к серии Front Mission, так и не была выпущена в США, многие геймеры с ней знакомы через японские версии. В этот раз «Square» похоже собралась сделать перевод, так как янки имеют самое непосредственное отношение к сюжету: в 2112 году после провокации начинается война между «OCU» (Союз Азиатских Стран) и «USN» (Объединенные Штаты Континентов), то бишь — между Японией и США. Пока неизвестно, будет ли возможность выбора любой стороны или играть можно будет строго за «OCU», но герои, воюющие за USN, уже анонсированы. Среди них такие «имена», как Эмир Крамской (наши в городе!) и Дэннис Вейкат (однофамилец великого гитарного героя Михаэля Вейката). К дизайну роботов и их пилотов приложил руку Акихиро Ямада, ранее известный своей работой над аниме «Lodoss tou Senki». Из всего списка нововведений, известного пока прессе, достойна упоминания только возможность пилота покидать робота и драться в гордом одиночестве — на этом будут основаны несколько миссий. Остальные детали мы узнаем только с выходом игры, но возрадуйтесь — ждать осталось недолго.



### Metal Gear Solid Integral

**Разработчик/издатель:** Konami  
**Жанр:** 3D — приключения  
**Дата выхода:** 1 июля 1999 года (Япония)



Фирма Konami вознамерилась дать второе дыхание своему прошлогоднему хиту Metal Gear Solid, выпустив этим летом в Японии его переделанную версию. Проект носит название Metal Gear Solid Integral. По сути, это та же самая игра, но с некоторыми дополнениями. Кроме выбора языка игры (английского или японского), появится возможность передвигаться и атаковать с видом от первого лица. В режиме тренировки появится целых 300 этапов. Плюс дополнительные миссии, которые становятся доступными после прохождения игры. Также предусмотрена совместимость MGSI с новым аксессуаром для PSX под названием Pocket Station (гибриде тамагочи и карты памяти, о котором подробно написано в 1-ом номере газеты «Дракон плюс»). В Японии игра будет стоить 4,900 иен, что примерно равняется 40 долларам.



## Warpath: Jurassic Park



**Разработчик:** Dream Works и Black Ops  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Жанр:** 3D-файтинг

**Дата выхода:** осень 1999 года

Осенью на PSX должна появиться третья по счету на этой приставке игра по мотивам фильма Юрский Парк — Warpath: Jurassic Park. W: JP представляет собой бои свирепых доисторических рептилий на подобие Primal Rage. Но в отличие от PR тут будут присутствовать только реально существовавшие динозавры, в том числе недавно от-

крытый в Марокко ящер под названием Сачоимус (Suchomimus). Всего на выбор игроку представлены 14 динозавров, не считая секретных. Битвы будут происходить на колоритных аренах из первого и второго фильмов, к примеру: газовая станция 76, вертолетная площадка, загон для T-Rex-ов и т.д. Причем каждая арена имеет свои границы, а это значит, что противника можно будет смачно приложить о стену или даже об электрическую ограду. Примечательно, что при ранениях на динозаврах остаются повреждения, то есть сдираться кожа, оголяя мышцы, а при особо глубоких ранах даже скелет. Как и в PR, по аренам будут бегать стада «мелких» млекопитающих, которых можно будет пожирать, восстанавливая тем самым свое здоровье. В W: JP запланировано довольно много режимов игры, в том числе тренировка, выживание, ярость и музей (видимо что-то вроде галереи). Обещана поддержка Dual Shock, включая систему отдачи.



## Crash Team Racing

**Разработчик:** Naughty Dog  
**Издатель:** Sony Computer Entertainment of America  
**Жанр:** Гоночный симулятор  
**Дата выхода:** зима 1999-2000 года

Неумолимо надвигающейся зимой фирма Sony планирует выпустить еще одну игру с участием символа PSX Крэша Бандикута. Но, по сути, CTR не является продолжением Crash Bandicoot: Warped, так как представляет собой гоночный симулятор. На ум сразу же приходит ассоциация с Mario Kart 64 (Nintendo 64), и это вполне закономерно, ведь по своей концепции обе игры очень похожи. По части сюжета разработчики решили не изобретать велосипед. очередной сумасшедший ученый Нитрус Оксид желает поработить мирный остров, на котором живут наши герои, а затем и весь мир. Само собой злодея необходимо остановить! Не совсем понятно, при чем тут собственно гонки, да это и неважно. Главное, что нас с вами ждет очень интересное времяпрепровождение в компании старых друзей. Всего в игре будут присутствовать 8 персонажей и более 20 трасс. Как вы можете судить по картинкам, игровая графика выполнена в стиле предыдущих частей, то есть смотрится ярко и красиво. Кроме основного режима Adventure (приключения) будет Gran Prix, Time Trial (гонки на время), Versus (гонки с приятелем) и даже боевой режим Battle! Что ж, до зимы еще долго. У разработчиков из Naughty Dog полно времени, чтобы создать очередной хит.



## Shao Lin

**Разработчик:** THQ  
**Издатель:** Polygram Magic of Japan  
**Жанр:** 3D-файтинг  
**Дата выхода:** август 1999 года

В игровой индустрии так заведено, что любую оригинальную идею многократно тиражируют. Идея групповых разборок, впервые задействованная в общеизвестном файтинге Thrill Kill, нашла свое применение и в новой разработке от Polygram Magic of Japan под названием Shao Lin. Но в отличие от TK, в SL упор сделан не на кровавость и зрелищное насилие, а на честную драку без всякого там оружия и магии. Разработчики обещают целых шесть оригинальных китайских стилей борьбы! Кроме того, на арене одновременно смогут сражаться не четыре, а аж восемь бойцов! К тому же в игре будут присутствовать элементы ролевой игры, а также специальный ролевой режим. Трудно сказать, но это будет похоже, но это еще более интригует!



## Mortal Kombat: Special Forces

**Разработчик:** Midway  
**Издатель:** Midway  
**Жанр:** 3D-приключения  
**Дата выхода:** осень 1999 г.  
 Скоро в дружном семействе Mortal Kombat ожидается пополнение в лице трехмерной приключенческой



игры Mortal Kombat: Special Forces. Главными ее героями будут Соня Блейд и Джексон Бриггс, сотрудники Специального Подразделения Соединенных Штатов. Их основная миссия сводится к уничтожению преступной организации «Черный Дракон», лидерами которой являются Кано, Куин и Кабал. Рукопашные бои в игре будут вестись в стиле МК4, причем как Соня, так и Джакс сохраняют свои коронные приемы. Не обойдется и без огнестрельного оружия. Но игровой процесс не ограничится лишь драками и стрельбой, он включит в себя решение головоломок и элементы ролевой игры. Сюжет МК: SF не линейен, он изменяется в зависимости от того, за кого вы играете и как выполняете задания. Выход игры намечен на осень текущего года одновременно на PlayStation и Nintendo 64. Разработчики намереваются свести различия этих двух версий к минимуму.



## Resident Evil: Nemesis

**Разработчик/издатель:** Capcom  
**Жанр:** Ужасы

**Дата выхода:** ноябрь 1999 года

На ноябрь этого года намечен выход очередного продолжения величайшего ужастика всех времен и народов Resident Evil. Игра будет носить название Resident Evil:



Nemesis. Главной ее героиней станет, кто бы вы думали, Джил Валентайн из первой части! Сюжетная линия довольно оригинальна: действия разворачиваются в Ракурн Сити сначала за сутки до событий RE2, в то время, когда люди только начинают превращаться в зомби. Ближе к середине игры Джил «отрубается» и приходит в себя только спустя сутки после вышеупомянутых событий. Разработка RE: N ведется под чутким руководством Синдзи Миками, исполнительного продюсера и создателя Resident Evil. Разработчики обещают более 10 видов зомби, более продуманное управление и полностью интерактивные (хотя и рендерные) фоны.



## Saga Frontier 2

**Разработчик/издатель:** Square  
**Жанр:** традиционная RPG

**Дата выхода:** 1 апреля 1999 года (Япония), начало 2000 года (США)  
 Несмотря на то, что в Японии первая часть этой игры стала безусловным хитом (продажи превзошли даже таких монстров бюджета, как Xenogears и Parasite Eve), в Северной Америке она полностью провалилась. Получив хороший урок на тему «что японцу хорошо, янки смерть», дизайнеры из «Square» стали делать вторую часть игры более адаптированной для американского рынка. Было решено брать пример со старых частей «Са Ги», которые при всей своей нелинейности славились еще и действительно продуманной игровой системой в сочетании с сильным сюжетом. В первую очередь отказались от системы множества героев с разными сценариями. Герой теперь один, зовут его Густав. Но зато появилась «Generation System», которая позволяет и после смерти Густава продолжать игру, но только в роли его детей и внуков. Лично мне очень интересно, а каким образом «Square» обыгрывает процесс обзаведения оным родственниками?

**Pac-Man 20th Anniversary**

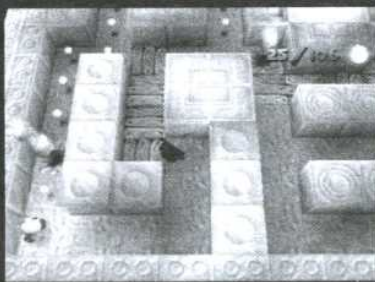
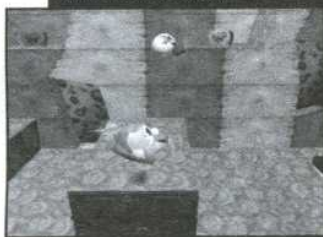
Разработчик/издатель: Namco

Жанр: 3D-приключения

Дата выхода: октябрь 1999 года



Ну кто же не знает Пак-Мена, этого веселого вечно голодного колобка? Многие до сих пор ностальгируют по тем безвозвратно ушедшим временам, когда все без исключения гоняли этого желтого обжору по нехитрым лабиринтам, заставляя тоннами поедать крошечные шарики. Желая возродить былую славу своего деда, фирма Namco собирается выпустить игру под названием Pac-Man 20th Anniversary. Разработчики, прекрасно понимая, что на двух измерениях им далеко не уехать, перенесли Пак-Мена в полностью трехмерное пространство. Понимали они и, что одними лабиринтами им публику не завлечь. Поэтому игровой процесс Pac-Man 20th Anniversary поделен на три части: лабиринты, приключения и схватки с боссами. Первоначально планировалось выпустить игру в продажу еще в прошлом году. Но поразмыслив немного, умные ребята из Namco решили отложить релиз еще на год. Будем надеяться, что этот лишний год не был потрачен впустую, и в октябре мы сможем насладиться действительно качественным «возрожденным» Пак-Меном.

**Vandal Hearts II: Heaven's Gate**

Разработчик: KCET

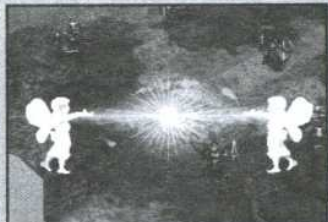
Издатель: Konami

Жанр: RPG-стратегия

Дата выхода: 15 июля 1999 (Япония)

«Продолжение следует...» — так окончилась первая часть VH, оставляя большой простор для творчества его создателей. Но известия о выходе сиквела просочились в прессу лишь ранней весной этого года почти после трехлетнего молчания. Несмотря на уже почти закончившуюся

работу над игрой, сотрудники «Konami» хранят секретность, показав на E3 лишь рекламный видео-ролик. Известно пока, что ни один из старых героев в VH2 не появится, действие будет разворачиваться в гораздо более темном и мрачном средневековье, а боевая система станет на порядок глубже и детализированной. Японские игроки смогут насладиться этой игрой уже в середине июля, нам же придется подождать до зимы 99-го.



работу над игрой, сотрудники «Konami» хранят секретность, показав на E3 лишь рекламный видео-ролик. Известно пока, что ни один из старых героев в VH2 не появится, действие будет разворачиваться в гораздо более темном и мрачном средневековье, а боевая система станет на порядок глубже и детализированной. Японские игроки смогут насладиться этой игрой уже в середине июля, нам же придется подождать до зимы 99-го.

**Arc The Lad III**

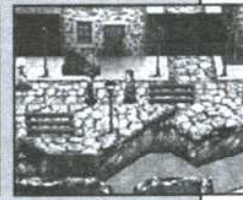
Разработчик: Arc Productions

Издатель: Sony

Жанр: тактическая RPG

Дата выхода: конец 1999-го года (Япония)

Первые две части Arc the Lad, столь популярные в Японии (по их мотивам даже снято аниме), были большой потерей для англоязычных геймеров, так как, несмотря на несомненное качество, не были локализованы в США. Теперь, даже до выхода японской версии SCEA уже выразила готовность заглянуть вину и возглавить работы по переводу. Действие в ATL3 начинается несколькими годами после окончания ATL2, хотя появление в каком-либо качестве прежних героев — Арка и Элка пока не анонсировано. Три новых героя — Алек, Лутц и Шерил будут сражаться с врагами их мира в полностью трехмерном окружении, которое и является пока самым большим нововведением ATL3. Будут ли другие, мы узнаем к концу этого года.

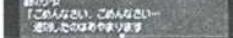
**Wild Arms: 2nd Ignition**

Разработчик: Contrail

Издатель: Sony

Жанр: традиционная RPG

Дата выхода: зима 1999 года (Япония)



Отвлекившись на время для создания Legend of

Legiaia, японские дизайнеры из «Contrail» вернулись к истокам и в данный момент заканчивают разработку продолжения Wild Arms, одной из первых ролевых игр, увидевших свет в англоязычной версии. Оставившись верными своей традиции, разработчики опять основали сюжет на злоключениях трех героев (которые с каждой новой игрой становятся все более и более стереотипными) с типично японскими именами — Эшли, Рирука и Брэд. Большого пока о сценарии не известно, кроме того, что он будет очень одобрен аниме-заставками



очень высокого качества. К плохим (относительно)ностям можно отнести то, что мир WA2 будет полностью трехмерным в отличие от весьма красивого 2D в первой части. Но что ж делать, мода сейчас такая...

**Dew Prism**

Разработчик/издатель: Square

Жанр: action-RPG

Дата выхода: конец 1999 г. (Япония)

По заявлениям разработчиков

Dew Prism является духовным продолжением Brave Fencer Musashi — ролевой игры с большим количеством элементов старых добрых платформенных бродилок. Два главных героя — Рю (Rue, владеет мечом «Arc Edge», который позволяет ему превращаться в монстров) и Минт (Mint, пока о ней известно только то, что она бывшая королева) исследуют мир, полностью реализованный в 3D с изменяемым углом зрения, в погоне за пока неизвестной целью. Но за это можно не беспокоиться — «Square» обещает, что сюжет будет играть не последнюю роль. Демо-версия Dew Prism поступит в продажу как бонус-диск к Legend of Mana, выход которой намечен на июль этого года.

**БЛИЦ-НОВОСТИ**

В самый последний момент стало известно, что в бонус-диск, прилагающийся к японскому релизу Legend of Mana, будет входить, кроме всего остального, демо-версия сиквела Chrono Trigger!!! «Square» уже подтвердила права на название «Chrono Cross», так что вероятнее всего игра будет носить такое имя. Возрадуйся же, человечество!

Одновременно с этим пришли новости о том, что внутри «Square» начались работы над продолжением еще одного хита — Xenogears. И хотя до демо-версии пока еще далеко, XG2 вероятнее всего появится уже в начале 2000-го года. А добавив к этому новость о том, что полным ходом идут работы над Final Fantasy IX, мы поймем, что следующий год начнется с радостных событий!

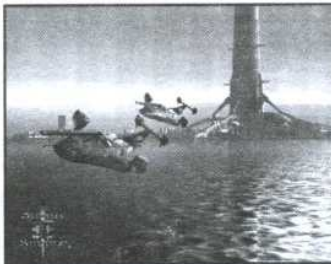
## Persona 2: Innocent Sin

Разработчик/издатель: Atlus

Жанр: традиционная RPG

Дата выхода: 24 июня 1999 года

Игры из сериала Megami Tensei, безумно популярно в Японии, всегда оставались хитами у себя на родине. Из-за проблем с цензурой, которая никак не хотела пропускать продукцию, посвященную потустороннему миру, демонам и мистике вообще, ни одна из игр этих игр, сделанных на SNES, не достигла берегов Гудзона. С приходом PlayStation ситуация немного изменилась — «Atlus» локализовала новейшую на тот момент часть сериала Persona. И хотя особо выдающихся продаж у них не получилось, свои фанаты Megami Tensei появились и в Северной Америке... Вторая часть истории про вторжение демонов в наш мир начинается несколькими годами позднее окончания первой серии. Главный герой, Тацуйя Суо, ученик старших классов, становится свидетелем, как по его родной школе распространяется таинственная болезнь. А за день до этого кто-то пустил слух, что смерть найдет всех, кто носит на себе знаки отличия этой школы... Несмотря на то, что «Sony» отказала в выдаче лицензии на английский перевод Soul Hackers (еще одной части сериала), «Atlus» не потерял интереса к американскому рынку. Шансы увидеть вторую «Персону» на более понятном нам языке, чем японский, еще очень велики. Скрестим пальцы!



на Фрэнкса, полицейского под прикрытием, который начинает операцию по проникновению в корпорацию «Aesir», занимающуюся кибернетическими экспериментами. Немного раньше на этом же задании погиб его лучший друг и напарник, так что теперь у Джона есть личные мотивы... Сами дизайнеры описывают свое детище как смесь Final Fantasy и Metal Gear, и по имеющейся на данный момент информации они близки к истине. Несмотря на общую ролевою тематику в игре присутствует немало «шпионских» моментов типа отстрела контрразведчиков корпорации и сбора секретных материалов. Действие разворачивается в 2450 году.



## Too Human

Разработчик: Silicon Knight

Издатель: MGM Interactive

Жанр: киберпанк-RPG

Дата выхода: начало 2000 г.

После выхода в 1996 году мрачной и кровавой игры Legacy of Kain канадская студия «Silicon Knights» долго хранила молчание, чтобы в последний год века удивить нас новым четырехдисковым опусом — Too Human. Вам предстоит играть роль Джо на Фрэнкса, полицейского под прикрытием, который начинает операцию по проникновению в корпорацию «Aesir», занимающуюся кибернетическими экспериментами. Немного раньше на этом же задании погиб его лучший друг и напарник, так что теперь у Джона есть личные мотивы... Сами дизайнеры описывают свое детище как смесь Final Fantasy и Metal Gear, и по имеющейся на данный момент информации они близки к истине. Несмотря на общую ролевою тематику в игре присутствует немало «шпионских» моментов типа отстрела контрразведчиков корпорации и сбора секретных материалов. Действие разворачивается в 2450 году.

Доблестный Фрэнкс, кроме ослепительной лысины, вооружен еще и полным комплектом футуристического оружия, которое он будет использовать в битвах с противником. Единственная проблема, могущая омрачить будущее столь обещающего проекта — цензура от «Sony». Too Human обещает стать мрачной и жестокой игрой для довольно взрослой аудитории, и как с этим будут бороться цензоры, пока неизвестно.



Доблестный Фрэнкс, кроме ослепительной лысины, вооружен еще и полным комплектом футуристического оружия, которое он будет использовать в битвах с противником. Единственная проблема, могущая омрачить будущее столь обещающего проекта — цензура от «Sony». Too Human обещает стать мрачной и жестокой игрой для довольно взрослой аудитории, и как с этим будут бороться цензоры, пока неизвестно.



Mac Fank и Lord Hanta

# PLAYSTATION AWARDS '99

## РЕЗУЛЬТАТЫ

### Агент Купер

Девятого июня Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) провела в Токио пятую ежегодную церемонию вручения игровых наград «PlayStation Awards '99». Выступая на открытии торжества в конференц-зале гостиницы Shin-Takanawa Prince Hotel, президент SCEI Кен Кутараги красочно описал славный путь, который прошла за пять лет PlayStation. По данным за апрель 1999 года, общее количество приставок PSX по всему миру составляет 55 миллионов штук, 25 миллионов из которых были проданы за последний год. На вопрос о следующей приставке от Sony Кутараги ответил, что «объявление о PlayStation следующего поколения будет сделано на выставке Tokyo Game Show, начинающейся 17 сентября». Вице-президент SCEI и Sony Music Entertainment Сигео Маруяма (Shigeo Maruyama), в своем приветственном слове говорил о распространении

цифровой музыки, в частности, стандарта .mp3. Хотя прямо не было сказано, переосекается ли это с проектом PSX2, выступление породило слухи о том, что новая приставка будет способна проигрывать .mp3-файлы. Тем более, что при наличии специального устройства с этим прекрасно справляется и первая PlayStation. «Золотой приз» присуждался играм, распроданным в количестве большем, чем 500.000 копий:

- FIFA: Road to World Cup '98 (Electronic Arts Square)
- Final Fantasy VII International (Square)
- Densha de Go! 2 (Taito)
- Brave Fencer Musashiden (Square)
- Jikkyo Powerful Pro Baseball '98 Kaimakuban (Konami)
- Star Ocean Second Story (Enix)
- Metal Gear Solid (Konami)
- R4 — Ridge Racer Type 4 (Namco)
- Chocobo no Fushigina Dungeon 2 (Square)
- Simple 1500 Series Vol. 1. The Mah Jong (Culture Publishers)

- Genso Suikoden 2 (Konami)
- SD Gundam G Generation (Bandai)
- Monster Farm 2 (Tecmo)
- Beat Mania (Konami)
- Dance Dance Revolution (Konami)
- Street Fighter Zero 3 (Capcom)
- Tales of Phantasia (Namco)
- World Soccer Jikkyo Winning Eleven 3 — World Cup France '98 (Konami)
- Sa\*Ga Frontier 2 (Square)
- Um Jammer Lammy (SCEI)

«Платиновый приз» присуждался играм, распроданным в количестве большем, чем 1.000.000 копий:

- XI [sai] (SCEI)
- Densha de Go! (Taito)
- Crash Bandicoot 3 — Warped (SCEI)

«Трижды платиновый приз», который присуждается играм, распроданным в количестве большем, чем 3.000.000 копий, получила

- Final Fantasy VIII (Square)

## ВИРТУАЛЬНЫЕ ИЗВЕСТИЯ

### Наука, культура, искусство

**5** Школа для удивительных подростков открыта в столице Японии Токио. Учатся в ней совсем обычные ребяташки с той особенностью, что если школьника облить холодной водой, то парень на глазах превращается в... девушку!!! Обратный процесс происходит при подаче на кожу кипятка. Сэнсей школы прилагают все усилия, чтобы их воспитанники нашли свое место в жизни целиком, а не только на 1/2 возможностей.

**6** Страницы истории. Япония, 1762 год... Страна в хаосе. Злобный демон Занкуро Минадзуки, возжелав всевластия, стремится подчинить себе все боевые школы и кланы Японии. Он надеется совершить то, что до него не удалось даже женщине-демону по имени Широ Токусада Амакуза, много лет назад поверженной странствующим самураем Хаомаму. Однако сила и власть Занкуро Минадзуки дает все основания полагать, что на этот раз силы зла добьются своей цели. И в это сумрачное время лишь двенадцать отважных воинов, самых сильных представителей своих школ, осмелились бросить вызов силам хаоса. У каждого из них свой путь, у каждого из них своя цель, един-

ственное, что их объединяет — желание покончить с могущественным демоном. Да, были еще оптимисты в те времена!

**7** Мемуарные произведения всегда пользовались большой популярностью. Тем более, если их персонаж столь известен, как знаменитый искатель приключений на свою голову господин Маус. Начав свои похождения в 1928 году на «Пароходике Вилли», он не может утомиться и по сей день. Даже выдвижение в Президенты Соединенных Штатов не придало ему солидности и благородия. И даже теперь, просматривая все, что он натворил за долгие годы, мистер Маус не планирует уйти в завязку.

# СЕКРЕТЫ SQUARE



Удалось приоткрыть завесу тайны над новым проектом скрытной компании



Японский игровой еженедельник Famitsu Weekly опубликовал интервью с людьми, занимающими ключевые должности в гавайском подразделении компании Square. И хотя большая часть материала посвящена тому, как собственно действует команда разработчиков из Гонолулу, сиречь описанию рутинной работы, в ходе интервью всплыли и несколько очень интересных фактов. Так, впервые было официально подтверждено, что большие силы задействованы в секретном проекте: создается новая ролевая игра для PlayStation (причем, именно для первой PSX, а не PlayStation 2). При этом сказано, что над игрой работает больше людей, чем в свое время над Final Fantasy VIII. Здесь-то главный редактор Famitsu, Хамамура Тсусин (Hamamura Tsushin), и делает предположение, что секретный проект — ни что иное, как девятая часть «Фантазии». В прессе и до этого проскальзывала информация о том, что Square Honolulu вроде бы занялась FFX (в то время, как в японских офисах компании «доводится до ума», то есть готовится к англоязычному релизу, намеченному на седьмое сентября, FFXVII).

Теперь разговоры о девятой части звучат все более убедительно: по материалам того же Famitsu над секретным проектом заняты почти все основные фигуры серии Final Fantasy. Постановщик боев FFXVIII Хироюки Ито (Hiroyuki Ito) был переведен в «секретную» команду сразу по завершении работ над восьмой частью. Ито — настоящий ветеран сериала, трудившийся над всеми играми FF, кроме седьмой (в то время его больше прельщала FFX Tactics). Плюс к этому, корреспондент Famitsu столкнулся в одном из универсальных магазинов Гонолулу с самим Нобуо Уемацу (Nobuo Uematsu), а доподлинно известно,



что этот композитор, во-первых, не живет постоянно на Гавайях, и, во-вторых, очень редко пишет музыку для игр, не связанных с Final Fantasy (последним таким творением стал саундтрек Front Mission: Gun Hazard 1996 года). Однако все эти факты можно назвать лишь косвенными свидетельствами. А у нашего журнала есть и



прямое свидетельство того, что игра, упорно именуемая сотрудниками Square «секретным проектом», действительно является Final Fantasy IX. И самое интересное, что информация на этот раз пришла к нам не из Гонолулу или Токио, а... из Москвы. Дело в том, что наш собственный глубоко засекреченный источник уверяет, что российское отделение студии AnimaTek International ведет работу над заставочными роликами для Final Fantasy IX. Наш человек собственными глазами видел папку исходных набросков и сценариев от Square (риском предположить, что и на этот раз главным художником стал Тецюя Номура (Tetsuya Nomura), на основе которых с помощью программы World Builder и делаются заставки. Сейчас мы активно пытаемся связаться с представителями AnimaTek, чтобы те прояснили ситуацию, но не исключено, что японцы дали нашим разработчикам строгую директиву все отрицать.

Что ни говори, приятно сознавать, что к следующей игре серии FF самым прямым образом причастны российские 3D-художники и аниматоры!

## Звезды Голливуда озвучат кинофантазию

17 июня комитет по производству фильма Final Fantasy объявил имена актеров, озвучивающих персонажи картины, выходящей на экраны планеты в 2001 году. В списке значатся следующие имена: **Алекс Болдуин** («Охота за «Красным Октябрем», «Тень»), **Джеймс Вудс** («Контакт», «Видеодром», «Вампиры Джона Карлентера»), **Минь-На Вен** («Уличный боец»,



**Доналд Сазерленд** («MASH», «Вирус»), **Стив Бускеми** («Армагеддон», «Фарго») и **Винг Реймс** («Миссия невозможна», «Криминаль-



ное чтиво»). Режиссер фильма Хиронобу Сакагути сказал, что для него большая честь работать с упомянутыми актерами, он очень надеется, что они смогут вдохнуть жизнь в созданных с помощью компьютеров героев фильма. Заметим, впрочем, что персонажи игр Square (в частности, Скволл и Рино из FFXVII), несмотря на свою «немоту», неживыми вовсе не кажутся.

## ВИРТУАЛЬНЫЕ ИЗВЕСТИЯ

### Происшествия, криминал

#### 8 Борьба за свободу под звуки рока!

Ответственность за похищение членов популярной рок-группы Aerosmith взяла на себя террористическая организация Нация Нового Порядка (NON). Как стало известно редакции, все члены группы живы, но содержатся под охраной NON в разных местах Лос-Анджелеса. Негодующая молодежь ринулась на поиски и спасение любимцев и, не колеблясь, под звуки рока, вступила в схватку с боевиками NON.

9 Операция по захвату главаря московской мафии Алексея Капонова (российского Аль-Капоне!) завершилась успехом и... неудачей! Сумевшего улизнуть из гостиницы «Украина» Капонова спецназ накрыл-таки в момент, когда он удирал на лодке по Москве-реке. И все же неудача — «Аль-Капоне» оказался непричастен к попытке развязать 3-ю Мировую войну. А настоящим предводителем заговорщиков оказался бывший глава КГБ Борис Морановский. Здание на Лубянке, где он засел, окружено плотным кольцом укреплений, туда стянуты все вражеские танки и корреспонденты всех ведущих телекомпаний и газет. С минуты на минуту начнется штурм. Не пропустите зрелище!

10 Мы снова возвращаемся к событиям в славном городе Метро-сити (см. «Дракон плюс», пилотный выпуск). В отсутствие грозного мэра в городе появился новый рассадник бандитизма и проституции — уличная банда Skull Cross Gang. Но не тут-то было. Не успела новая банда окончательно прибрать город к рукам, как вернувшийся из отпуска мэр засадил за решетку их одноглазого главаря. (Интересно, был ли он одноглазым до того, как его задержал Хаггар? На этот раз к Хаггару присоединились его закадычный друг Гай, офицер полиции Люси и уличный боец Дин. Трепещите злодеи — мэр и его команда выходят на охрану законности и правопорядка!



# РОССИЙСКАЯ ПЕРСПЕКТИВА

## Мультипликация:

Борис Иванов  
(kensuke@anime.ru)

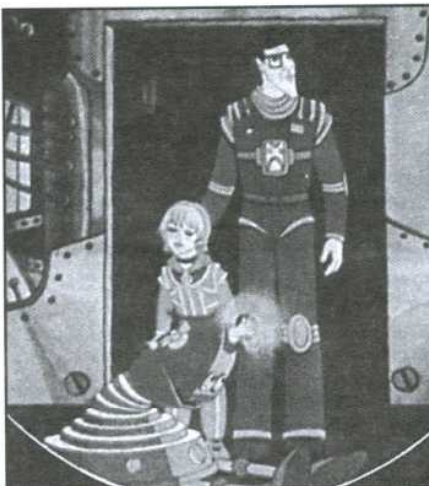
**В** этой статье я хочу поговорить о принципиально важном и актуальном вопросе — как и в какой степени любовь к японской (и вообще иностранной) анимации может соотноситься с патриотизмом.

К сожалению, вопрос не праздный. Совершенно очевидно, что современная российская анимация сейчас переживает не лучшие времена. Тем не менее, мы, выросшие на анимационных шедеврах, сделанных в России, не можем просто констатировать: «Умерла, так умерла». Но вот чем мы, простые российские любители анимации, можем ей помочь? Сначала надо разобраться, что же случилось с российской анимацией, почему она дошла до жизни такой. Первым на ум приходит распад советского государства, выбивший финансовую почву из-под ног искусства. Тем не менее новая российская фантастика и фэнтези вполне успешно коммерчески конкурируют с западной и вытесняют ее худшие образцы с рынка. Конечно, можно указать на то обстоятельство, что создание анимации требует куда больших денежных вложений, чем написание книг, однако, даже в те моменты новой истории России, когда в искусство приходили немалые деньги, анимации как не было видно, так и нет. Собственно, все еще интереснее — какая-то анимация делается, даже побеждает на международных конкурсах, но мы ее не видим ни на экранах телевизоров, ни на видеокассетах, ни в кино-театрах.

Почему же так происходит? Все очень просто — современная российская анимация, обладая рядом художественных достоинств, малопригодна для «раскрутки», потому что неинтересна массовому зрителю. В самом деле, первая заповедь создателей массового искусства гласит — «массовое искусство должно не поражать, а захватывать зрителя». Что это значит? То, что произведение, претендующее на роль массового (в приложении к анимации) должно:



1. Иметь интересный сюжет (желательно, не быть 25-ой экранизацией всем известной сказки), который можно пересказать, не глядя фильм.
2. Содержать персонажей, с которыми зрителю понравится себя скрыто или явно



Как сейчас принято говорить, «культовый» советский мультфильм «Тайна третьей планеты». Первая мультипликационная «роль» для булычевской Алисы

отождествлять (это не обязательно положительные персонажи).

3. В скрытом или явном виде повествовать о проблемах, интересных предполагаемому контингенту зрителей.

4. Содержать «изюминки», являющиеся «визитной карточкой» данного произведения и отличающие его от других аналогичных. Это может быть неожиданный поворот сюжета (герой после обливания водой превращается в девушку), фраза персонажа («Аналогично!» или «Я несу возмездие во имя Луны!») и так далее.

5. Давать почву для зрительских спекуляций на тему сюжета, персонажей и действия в произведении (факультативно, но желательно).

Графические и вообще технические решения должны быть подчинены всему вышеизложенному. Активным экспериментам — место в авторской анимации. Конечно, новые сюжетные идеи могут потребовать оригинальной реализации, но не наоборот. Отмечу, что вышеизложенные принципы для российской анимации не новость. В СССР делались анимационные фильмы, соответствующие, по крайней мере, части этих принципов. Их хочется и нравится пересматривать, а не ставить на полку с грифом «шедевр, хранить вечно». Это и сериал о Простоквашино, и «Ну, погоди!», и «Приключения кота Леопольда», и «Малыш и Карлсон», и «Тайна третьей планеты»,

и «Винни-Пух» и некоторые другие. К сожалению, их было не так уж много.

Какое же ко всему этому имеет отношение японская анимация? Самое прямое. Она показывает пример того, как можно находить деньги спонсоров, как можно делать качественный продукт в короткие сроки и при небольшом финансировании, как находить путь к сердцу самых разных зрительских групп (а не только маленьких детей и критиков). И, самое главное, как делать коммерческое массовое искусство, интересное и создателям, и зрителям, и ставшее уже визитной карточкой современной Японии.

В свое время, в 50-е и 60-е годы, японские аниматоры многому научились у своих коллег из СССР. Такие советские фильмы, как «Снежная королева», сейчас считаются классическими образцами мастерства аниматоров. Но японцы смогли пойти дальше, а наши аниматоры, в лучшем случае, остались на том же уровне.

Игнорирование японской (и вообще иностранной) анимации под предлогом нелепых лозунгов, вроде «Наша анимация более духовная!» — это медвежья услуга российской анимации. Оставаясь в плену заблуждений о своей истинной ценности и возможностях, она будет продолжать барахтаться, как лягушка в молоке, но без всякой надежды сбить масло. Мы, зрители, должны дать понять, что не намерены терпеть заблуждения наших аниматоров и, как налогоплательщики, спонсировать вливание наших денег в ненужные нам проекты. Отчаявшись в нашем рынке, некоторые наиболее работоспособные отечественные студии работают по западным заказам. За них можно порадоваться, но действительно хорошо в этом только одно — может быть, они смогут таким образом научиться делать действительно качественную продукцию. Может быть. А пока вся надежда на молодежь, еще не испорченную советскими культурными штампами. Среди юных зрителей, сейчас смотрящих телевизор и видео —



наши будущие аниматоры и творцы. Чем они захотят подражать, когда начнут свой путь в искусстве?

**11** Попытка похищения не удалась. Три здоровенных чемодана свеженалечатанных Американским Центробанком зеленых денег были похищены во время их транспортировки самолетом к месту раздачи. Грабителем оказался один из агентов ФБР, сопровождавших многомиллионный груз. Трэвис (так его звали) перестрелял пилотов и охрану и по канату переправил себя и чемоданы на летевший параллельным курсом самолет сообщников. К счастью, другой фэбзэровец выжил и метким огнем повредил самолет заговорщиков. В результате оба самолета, чемоданы и все остальное рухнули на заснеженные склоны Скалистых

Гор. Удивительно, но в катастрофе выжили и бандиты, и храбрец, который тут же приступил к поиску денег. Удача сопутствовала агенту ФБР (хорошему) — путем долгого ползания по скалам он отыскал-таки пропажу и всю валюту (\$100 млн) сдал в Американский банк. На его месте так поступил бы каждый!

**12** Конец сладкой жизни. Жили-были три друга вместе с наставником — не в меру мудрым и благообразным профессором. Изготавливали они мед пчелиный, разбавляли слегка и толкали местным фермерам. Да и сами не

брезговали сладким зельем. В общем, жили довольно весело. Неприятности начались, как обычно, с женщины. Однажды им по E-mail пришло послание из далекого космоса от прекрасной девушки Мэлоу. Она поведала, что другой ученый псих доктор Вармон создал армию роботов и послал их захватывать планеты, на которых и жила Мэлоу с друзьями. А роботы-то были пчеловидными! Тут наставник наших героев радостно воскликнул, что этот инцидент прекрасно подходит для обкатки новых боевых робокостюмов модели Кибернатор 02-Бета, для маскировки раскрашенных под безобидных пчел. Конец сладкой жизни — друзья идут в бой!!

# Лавка Дракона

Наш телефон: (095) 911-07-00. Наш почтовый адрес: 117454 Москва, а/я 21, 000 КАМОТО.

Если Вы хотите получить какие-либо товары по почте, Вам нужно сделать **почтовый перевод суммы** в рублях, эквивалентной цене этого товара, указанной в условных единицах. Пересчет у.е. в рубли сделайте сами **по курсу** Центрального Банка на день отправки перевода (или предшествующий). Если в результате умножения получатся копейки, то отбросьте их, оставив только рубли. Перевод нужно отправить по адресу: **117454 Москва, а/я 21, 000 КАМОТО**. На бланке перевода (именно на том листочке, что придет до нас) **обязательно** укажите названия товаров, которые Вы хотите получить, свой точный и полный адрес, фамилию, имя, отчество и Ваш телефон с кодом города.

Во избежание ошибок пишите разборчиво! Желательно также, чтобы после отправки перевода **Вы позвонили** по тел. (095) 911-07-00 и **сообщили** номер квитанции, дату отправки перевода, сумму перевода и заказанный товар. После прихода денег мы **сразу вышлем** Вам заказанный товар по указанному Вами адресу ценной бандеролью, при получении которой **платить уже не придется**.

**ВНИМАНИЕ!** Получателем товара обязательно должен быть тот, на чье имя и адрес отправлена бандероль, и иметь паспорт!

Вы также можете узнать, имеется ли в наличии интересующий Вас товар и его стоимость по тел. (095) 911-07-00.

**Предъявление в редакцию правильно заполненного купона №2 (стр.59-60) дает Вам скидку 10% при приобретении любого товара в «Лавке Дракона»!**

## Игровые приставки 8-bit

Dendy Junior (Пистолет+Картр.)	15
Game Boy	55
Game Boy Pocket	65
Магистр (Клавиатурная приставка) НОВИНКА	35

## Игровые приставки 32-bit

Sega Saturn	120
Sony Play Station (Dual Shock+CD)	175

## Игровые приставки 16-bit

Sega Nomad (Портативная приставка, полностью совместимая с картриджами SEGA)	97
Sega Game-VCD (НОВИНКА)	140
Sega Mega Drive (Mega Key) 2дж.	27
Sega Mega Drive 3 (НОВИНКА)	30

## НОВИНКА SEGA Mega Drive 3

Элитная приставка — новая модель из знаменитого семейства игровых компьютеров Sega. Японское качество компонентов, надежные джойстики улучшенного дизайна, цифровой звук, поддержка игровых систем PAL и NTSC.



## НОВИНКА

## GAME VCD

Многофункциональная игровая система, обеспечивающая качественное воспроизведение видеодисков стандарта MPEG, музыкальных аудиодисков, а, главное, играть в игры Mega Drive с лазерных дисков. В комплект входят CD, на которых записано более 500 игр SEGA. Система поддерживает стандарты PAL и NTSC и имеет пульт дистанционного управления.

## Аксессуары к видео-играм

Accumulator Game Boy	9
Adapter Game Boy	3
Adapter N64	30
VCD Movie Card. Дополнение к PSX для просмотра кинофильмов на CD. (См. рекламу на предпоследней странице в BD № 37).	60
Gun 3DO Panasonic	50
Gun Dendy	5
Gun PSX Full Metal vibration	40
Gun PSX Judge Dredd	30
Gun PSX Lunar Gun (+Red Sight)	30
Joystick PSX Dual Shock	30
Joystick PSX инфракрасный беспроводной	35
Joystick PSX Pro Fighter NAKI	40
Mega Key Nintendo	8
Mega Key Sega	7
Memory Card PSX 15 блоков	5
Memory Card PSX 120 display	13
Memory Card PSX 360	18
Memory Card PSX 480	27
Memory Card PSX Resident Evil	12
Mouse PSX TT-1115	12
Mouse PSX Mad Catz	13
Steering Wheel PSX Mad Catz	70
Steering Wheel PSX X-Rase	70
Steering Wheel N64	65

## Картриджи Мегадрайв

Aero the Acro-Bat 2	5	F-22 Interceptor	4	Mortal Kombat 3	7	Skeleton Crew	4
Aladdin	5	Faery Tale	3	Mortal Kombat 3 Ultimate	7	Snake Rat'n' Roll	4
Aladdin 2 (НОВИНКА)	9	Fantastic Dizzy	4	Mutant League Hockey	7	Sonic V-3D Blast	7
Animaniacs	4	Fifa-98	6	NBA 98	6	Soul Blade	6
Aquatic Games	3	Flintstones	4	Nigel Mansells Racing	4	Speed Ball 2	4
Asterix and the Power of Gods	4	Frankenstein	5	No Escape	4	Splaterhouse 3	5
Awesome Possum	4	Gain Ground	3	Pagemaster	5	Spot Goes to Hollywood	7
Barbie	4	Gargoyles	5	Panic to Funkotron	5	Stardate	6
Batman Forever	5	Gauntlet IV	4	Phantasy Star II	6	Street Fighter II	5
Battletech	4	General Chaos	3	Pica Pau	4	Street Racer	4
Battletoads Double Dragon	4	Generation Lost	4	Pink Hollywood	3	Sub Terrania	5
Blockout	4	Golden Axe III	4	Pinocchio	5	Sunset Riders	4
Bloodshot	4	Haunting Poltergay	5	Pirates of Dark Water	5	Super Battleship	4
Bonkers	3	Hercules II (НОВИНКА)	10	Pitfall	5	Super Hydride	4
Boogerman	5	Hook	4	Pocahontas	7	Super Monaco GP II	4
Brutal	5	Hurricanes	4	Populous 2	8	Super Off Road	4
Bubba n' Sticks	4	Immortal	5	Power Monger	3	Sylwester & Tweety	4
Bussy 2	5	Indiana Jones	4	Primal Rage	6	Syndicate	4
Bugs Bunny	4	Indy Car Nigel Mansel	4	Prince of Persia	4	Taz in Escape from Mars	5
Caesar's Palace	4	Jewel Master	4	Psycho Pinball	4	Techno Clash	3
Caliber 50	4	Judge Dredd	4	Punisher	5	Terminator 2	5
Cannon Fodder	4	Jungle Book	5	Quack Shot	3	The Ooze	4
Castlevania Bloodlines	4	Jungle Strike	4	Rampart	4	Theme Park	4
Chaos Engine	4	Jurassic Park	4	Real Monster	4	Thunder Force III	3
Cliffhanger	4	Jurassic Park Rampage Edit.	4	Red Zone	4	Toy Story	7
Comix Zone	4	Kawasaki	4	Revolution X	7	True Lies	4
Contra Hard Corps	4	Lawnmower Man	5	Rise of the Robots	7	Universal Soldier	4
Cutthroat Island	5	Lethal Enforcers II (Gun Fighter)	4	Ristar	4	Urban Strike	4
Demolition Man	5	LHX Attack Chopper	3	Road Rash III	4	Vector Man 2	6
Desert Demolition	3	Lion King	6	Robo Cop Vs the Terminator	4	V.R. Troopers	5
Donkey Kong (НОВИНКА)	10	Lost Vikings	3	Rock'n'Roll Racing	4	Warlock	5
Doom Troopers	5	Lost World: Jurassic Park 3	7	Rolling Thunder III	5	Weapon Lord	7
Earth Worm Jim	6	Mega Lo Mania	7	Scooby Doo	5	Wrestle Mania	7
Earth Worm Jim 2	6	Micromachines Military	6	Sea Quest	5	X-Men II	4
Eternal Champions	6	Монополь (на русск)	4	Shadow Run	4	Zero the Kamikaze Squirrel	4
EXO Squad	4	Moonwalker	4	Shaq-Fu	6	Zero Tolerance	4
F-117 Night Storm	5	Mortal Kombat	5	Shinobi III	4	Zoop	4
F-15 Strike Eagle	4	Mortal Kombat 2	6	Side Pocket	3		

## НОВИНКА – МАГИСТР

Обучающий компьютер «Магистр» представляет собой вычислительную машину, сочетающую в себе персональный и игровой компьютеры. Вся электронная «начинка» размещена в корпусе стандартной IBM клавиатуры. За несколько занятий Вы без труда освоите клавиатуру, овладеете методикой печати на русском и английском языках

(предусмотрена возможность подключения принтера), программирование на языках F-BASIC и G-BASIC. Современные обучающие программы, записанные на комплектующий картридж, превращают процесс обучения в увлекательную игру. Компьютер имеет стандартный разъем для 8-битных игровых картриджей, 2 джойстика.

## Картриджи Супер Нинтендо

Addams Family Values	9	Mortal Kombat 2	18
Aero the Acro-Bat 2	15	Mortal Kombat 3	18
Aladdin	18	Mortal Kombat 3 Ultimate	24
Batman Forever	19	NHL-96	14
Batman Returns	10	NHL-97	17
Battletech	15	Pinocchio	24
Biker Mice from Mars	14	Porky Pig's	8
Bonkers	13	Prince of Persia 2	18
Boogerman	19	Real Monsters	15
Brutal	15	Revolution X	12
Cutthroat Island	9	Road Runners	15
Donkey Kong Country	18	Rock'n'Roll Racing	16
Donkey Kong Country 2	18	Robocop vs Terminator	18
Donkey Kong Country 3	22	Samurai Spirits	20
Doom NTSC	18	Shaq-Fu	10
Double Dragon 5	10	Spawn	12
Earth Worm Jim 2	18	Star Wars	16
Indiana Jones	13	Starwing (Star Fox)	18
Flashback	16	Super Probotector	13
Fun'n Games	13	Syndicate	24
Indy Car Nigel Mansell	15	Timon and Pumba	18
Judge Dredd	13	Toy Story	14
Jungle Book	15	Urban Strike	16
Jurassic Park 2	15	Vortex	12
Killer Instinct	15	Waterworld	18
Lion King	18	Worms	18
Michael Jordan	13	Yoshi's Safari	12
Mickey Mania	13		

## Картриджи Game Boy

5 у.е. любой картридж

Aladdin	Fortress of Fear	Nigel Mansel
All-Star Challenge	Gear Works	Pinocchio
Animaniacs	George Foremans	Pocahontas
Asterix 1	Getaway	Power Rangers 2
Asterix 2 (Obelix)	Home Alone 2	Primal Rage
Attack of the Killer Tomatoes.	Hook	Prince of Persia
Barbie	Hudson Hawk	Race Drivin
Batman Forever	Hunchback of Notre Dame	Robocop III
Battle Bull	Indiana Jones	Seaquest
Battletoads in Ragnaroks	Itemesis	Side Pocket
Bugs Bunny 2	Itchy & Scratchy	Simpson
Caesar's Palace	James Bond 007	Smurfs Nightmare
Captain America	Jim Worm	Speedy Gonzales
Casper	Joe & Mac	Star Wars
Cat Felix	Judge Dredd	Super Mario Land 2
Choplifter 2	Jungle Book	Super Mario Land 3
Cool Spot	Jungle Strike 2	Super Stars II
Darkwing Duck	Kidd Dracula	Terminator II
Die Schlumpfe	Killer Instinct	Tesseract
Donkey Kong	King of Fighters 95	Tiny Toon Wacky Sports
Donkey Kong 2	Last Action Hero	Toy Story
Double Dragon 2	Lethal Weapon	Track & Field
Duck Tales 2	Lion King	True Lies
F-15	Mortal Kombat II	Turtles Fall of the Foot
Ferrari	Mortal Kombat III	Turtles II
FIFA 97	NFL Quarterback Club	Zen Intergalactic Ninja
FIFA 98	NHL 99 (НОВИНКА)	



**Авторы:**  
Дмитрий  
Колесников и  
Павел Довжик,  
г.Чита.

**Все ответы  
на русском  
языке.**

# КРОССВОРД

**По горизонтали.** 2. Главный герой Final Fantasy VII (см. BD 35-39). 4. Дух ниндзя из Mortal Kombat (см. КГ 7). 6. Фирма, создавшая смертельный вирус в Resident Evil. 8. Самурайский кодекс чести, который так чтят Макаров и Сафарбеков (см. BD 33). 9. Игра, продолжением которой явился Re-Loaded. 10. Дружелюбное привидение из одноименной игры. 12. Известный герой — освободитель «электунгов». 16. «Дымящийся» киборг из Mortal Kombat (см. КГ 7). 18. «Живой» мертвец. 20. Мордобой в перчатках. 22. Водитель автобуса в Vigilante 8. 23. Место, где происходят цирковые представления. 25. Кнопка, обычно останавливающая игру. 27. «Check ...» (именно здесь вы обычно отмечаете свое местонахождение или время). 29. Самый суровый боец, зачинщик битвы в Tekken 3 (см. BD 38). 30. Удар ногой.

**По вертикали.** 1. Героиня серии игр Tomb Raider. 2. Сильный старый водитель из Vigilante 8. Он владеет грузовиком. 3. Игра, в которой вы можете выбрать колдуна, воина или лучницу (см. BD 38). 5. Процесс, в результате которого выявляются победители конкурсов в журнале «Великий Дракон». 7. Гонщик, идущий впереди! 11. Киборг красного цвета в Mortal Kombat Trilogy. 13. Синоним слова «чудовище». 14. Сверхскорость автомобиля. 15. Популярное в играх механическое существо, название которому придумал писатель Карел Чапек. 17. Неповоротливый персонаж в Loaded, обладающий плазменным пистолетом. 19. Нечто (или нечто), обычно поджидает вас в конце уровня игры. 21. Кем является Wolf из Metal Gear Solid (см. BD 42)? 21. Один из видов оружия, с которым Сильвестр гоняется за Твити (см. КГ 7). 24. Популярная серия японских мультфильмов и игр (см. напр., BD 34). 26. Фамилия известного археолога. 28. Карточная игра, реализованная на автоматах, приставках, компьютерах.

**Ответы на кроссворд № 43.**

**По горизонтали** 5. JETTA 6. TALON 13. LEGION 14. MIDWAY 15. BUBBA 16. CHAOS 18. STRATEGY 21. ACCOLADE 23. BATTLETOADS 29. BATMAN 30. OBELIX 31. SEKTOR 32. SINDEL 34. ADDAMS 35. RISTAR 36. DREDD 37. SONIC 39. WARLOCK 43. ALADDIN 46. KAA 47. JAX

**По вертикали** 1. FUJUMA 2. BEAST 3. CAPTAIN 4. DHALSIM 7. HANZOU 8. WILLIAMS 9. PSYLOCKE 10. VOODOO 15. BLIZZARD 17. SUIKOEN 19. TOUGHMAN 20. YELLOW 21. ACTION 22. DONATELLO 23. BEAST 24. TERMINATOR 25. ANIMANIACS 26. SONYA 27. MOTARO 28. MILENA 31. SHADOW 33. LARSEN 36. DOINK 38. CYRAX 40. RACING 41. OOOZ 42. KARATE 43. ARCADE 44. ANDY 45. DRAGON

Меняю MegaDrive 2 с 14-ю картриджами, 2-мя шестикнопочными джойстиками и книжкой секретов (все в отличнейшем состоянии) на Sony PlayStation.  
Тел. (095) 936-57-24. Звонить с 19 до 21. Артем.

Клуб поклонников игры Metal Gear Solid. Наш адрес: 129085 Москва, проспект Мира, д.103, кв.174. Пишите все!

Продаю: два джойстика для PSX (обычный и Dual Shock); джойстик для Денди; сейвы Gran Turismo, Gex, GTA. Тел. (095) 397-12-53. Антон. Звонить до 22 часов.

Продаю Panasonic 3DO с двумя джойстиками и 11-ю дисками плюс книга с секретами (все в отличном состоянии). Тел. (095) 403-20-83. Звонить с 17 до 22. Григорий.

Продаю Super Bitman с двумя джойстиками, пятью энциклопедиями и 21 картриджем. Тел. (095) 958-77-85. Звонить с 20 до 22. Миша.

Продается джойстик для PlayStation (новый). Также продается диск для PC «Кузя» с 4-я играми (новый, приобретенный в фирменном магазине). Тел. (095) 267-74-42. Владислав.

Продаю картриджи для Super Nintendo: Sparkster, Aladdin, Pop'n Twin Bee, NHL'97, Starwing. Тел. (095) 415-20-86. Владимир.

Продается джойстик для Super Nintendo и три игры (Double Dragon, Mortal Kombat 3, Stargate). Недорого. Тел. (827) 62-20-77 (г.Климовск). Звонить с 20 до 23. Алексей.

Продаю картриджи для Денди. Очень дешево. Продаю джойстики для Dendy Junior (в хорошем состоянии). (095) 144-07-49. Ринат.

Хочу переписываться с читателями «Великого Дракона» и любителями игр на Sega. Подскажу секреты. Адрес: 119634 г.Москва, ул.Лукинская, д.1, кв.475. Потапов Никита. Мне 12 лет.

Хочу найти друзей по переписке, которые играют на Sega и любят игры типа Mortal Kombat, Sonic или Batman. Отвечу всем 100%. 660077 г.Красноярск, ул.Взлетная, д.8, кв.179. Чулахин Саша.

Ищу друзей по переписке. Люблю аниме и стратегические игры. Мой адрес: 125315 Москва ул.Самеда Вургуня, д.1, кв.17. Орлов Дмитрий.

Ищу друзей по переписке. Мне 14 лет. Мне очень нравятся статьи Нави Кинто и G.Dragon'a. Адрес: 129081 Москва, ул.Полярная, д.13, корп.3, кв.292. Антон.

Хочу переписываться с геймерами. Могу меняться картриджами SNES и могу покупать по умеренным ценам (Donkey Kong 2, Doom — эти игры куплю 100%). Адрес: 357920 Ставропольский край, г.Буденновск, ул.Интернациональная, 162, Аксакалову А.Г.

Меняю приставку Mega Drive 2 с двумя джойстиками, 11-ю классными картриджами (все в прекрасном состоянии) на любую 32-битную приставку с долларом. Тел. (095) 372-85-34. Леня.

Хочу переписываться со всеми, кто любит японскую анимацию, рубрику «Мир аниме» и фантастику. Мне 14 лет. Адрес: 115470 Москва, ул.Судостроительная, д.23, корп.2, кв.72. Анжелика Ди Гривз.

— Послушай, Шао Кан, как ты все это терпишь? Твоя Синдел весь день ругается, бьет посуду и кричит на Мотаро!  
— Это что! Намного хуже, если она в прекрасном настроении и начинает петь!

*Прислала Demon & Paha, г.Чита*

● ● ● ● ●  
Секретный трюк. Нажмите на паузе за 1 минуту 1440 раз ВВЕРХ-ВНИЗ, и ваши волосы станут мягкими и шелковистыми.

*Прислал Игорь Комоников, г.Рубцовск, Алтайский край*

Меняю Sega Nomad + 8 картриджей + адаптер + видеокассета + блок для батареек на Sony PlayStation (в хорошем состоянии). Тел. (095) 157-79-58. Ваня. Звонить после 18 час.

Все любители аниме! Напишите по данному адресу. Сконтактируемся! 117418 Москва, Нахимовский пр-т, д.37, корп.2, кв.15. «AIR».

Хотел бы переписываться с фанатами Sailor Moon и теми, кто обожает рубрику «Мир Аниме», имеет японские мультфильмы. Адрес: 123181, г.Москва, ул.Кулакова, д.7, кв.23. Липатов Денис. (Присылайте чистый конверт, тогда отвечу точно).

Меняю Mega Drive 2 + Mega Key + 2 джойстика + Game Boy + адаптер GB + 2 картриджа GD на видеомагнитофон или пишущий плеер. Тел. (095) 944-43-22. Денис.

Хочу переписываться с теми, кто любит Sega и такие игры, как MK, Road Rash. Мне 8 лет. Мой адрес: 115551 Москва Каширское шоссе, д.94, корп.3, кв.171. Межанков Костя.

Продаю картриджи для Dendy. Очень дешево. Все они в хорошем состоянии. Тел. (095) 144-07-49. Ринат.

Продаю Mega Drive 2 со встроенным Mega Key, двумя джойстиками, пятью картриджами и тремя каталогами для Sega. Все в очень хорошем состоянии. Тел. (095) 949-24-20. Желательно звонить после 21 час.

Продается Sega с 11 картриджами, с инфракрасными джойстиками и каталогом. Все в отличном состоянии. Тел. (095) 417-75-45 или (095) 777-70-01. Ринат.

Любители Manga и Anime! Давайте переписываться! Имею много кассет. Адрес: 360000 Кабардино-Балкария, г.Нальчик, пр. Ленина, д.48, кв.11. E-mail: getaway5@hotmail.com. Кодзюев Магомед.

Хотел бы переписываться с любителями Tekken 3. Адрес: 660032 г.Красноярск, ул.Белинского, д.20, кв.158. Качаев Ярослав.

Хочу переписываться с играющими на PlayStation и любителями Final Fantasy Tactics. Мой адрес: 410080 г.Саратов, 3-й проезд Строителей, д.8а, кв.47. PSX-Macs.

Продаю Денди с 2-я джойстиками, 13-ю крутыми картриджами и световым пистолетом. Тел. (095) 256-10-34.

Продаю Мегадрайв 2 (без джойстиков) с 4-мя хитовыми картриджами. Тел. (095) 123-37-50. Звонить с 11 до 22 часов. Горнов Федор.

Хочу найти друга по переписке, который увлекается игрой на Денди и Мегадрайв. Мой адрес: 141100 Московская обл., г.Щелково, ул.Комсомольская д.10, кв.29. Роман Аковен. Мне 12 лет.

Эй! Поклонники аниме! Ищу друзей таких, как вы! Пишите, отвечу всем! 119517 Москва, ул.Матвеевская, д.38, кв.138. Рыжая Косичка.

Ищу друзей по переписке. Продавки Денди и Мегадрайв. Подскажу секреты. 303260 Орловская обл., пос. Шаблино, ул.Лесная, 1. Дронин Александр.

Куплю версии ролевых игр Beyond Oasis, Light Crusader и Shining in the Darkness на английском языке. Адрес: 303260 Орловская обл., пос. Шаблино, ул.Лесная, 1. Тел. (08644) 2-10-81. Дронин Александр.

Хочу переписываться со всеми, кто любит японскую анимацию, «Мир Аниме» и «Великий Дракон». Отвечу всем! 113581 Москва, Варшавское шоссе, д.126, кв.140. Настя.

Продаю или меняю на PlayStation (с долларом) Mega Drive 2 с 2-я джойстиками, 18 картриджами и 2-я книжками кодов. Тел. (095) 467-29-67. Галич Максим.

# ГЕЙМЫ ЖИВУТ ВЕЧНО

Максимальный срок жизни приставки на рынке — 7-8 лет. Но, несмотря на это, новые и новые модели выходят почти каждый год. Совершенствуются технологии, появляются более мощные процессоры, графические ускорители и так далее. Вселенная видеоигр с огромной скоростью несется по пути исторического прогресса. Но все ли в этом потоке хорошо? Дело в том, что в развитии игровой индустрии наметились две печальные тенденции, которые нам, геймерам, следует рассмотреть. Первая. Клоны, клоны, клоны. Не секрет, что копирование удачных идей — основной принцип большинства фирм-производителей игр. И не всякий издатель под угрозой провала возьмется за какой-нибудь оригинальный проект. Вторая. Сколько стоили новейшие компьютеры и приставки в начале девяностых? А сколько сейчас? Разница измеряется не одним нулем. А скажите, возрос ли уровень жизни во всем мире с тех пор? Кое-где, в том числе в России, даже наоборот. И далеко не каждая семья может отваливать по \$150-200 на развлечения своих детей. Вот и образовался разрыв между играющей общественностью и фирмами-производителями. Что может предложить разработчик, действуя по принципу «вперед, только вперед к большому прибылям» в условиях тотального клонирования? В основном, графику, которая жрет все больше ресурсов, требует более мощных компьютеров, приставок и графических ускорителей. Именно графикой создатели игрушек пы-

таются привлечь внимание к своим творениям. Я не говорю, что это плохо, просто когда графике уделяется больше внимания, чем всему остальному, настоящей игры не остается! На нашей памяти не один десяток подобных провальных игр! Все и не упомянуть.

Но вернемся к проблеме поляризации геймерства и взглянем на современный супернавороченный компьютер стоимостью \$1500. Лишь подобный способ «переварить» игры, выходящие в последнее время. А если учесть, что в большинстве случаев для выполнения иных функций (производственных, справочных и даже «интернетовских») вполне достаточно 20% его вычислительной мощности, получается, что либо от такой немалой суммы «на дело» идет лишь пятая часть, либо такой компьютер приобретает на 4/5 исключительно ради красивых игровых картинок. Кто-то скажет, что купленное сейчас подобное чудо техники есть надежное вложение капитала и обеспечит вам долгую и спокойную жизнь в мире игр. Но это вряд ли! История показывает,



Они верили, что создают хит — это начальный экран из «Prehistoric 2».

что в свое время так думали и владельцы 286-х, 386-х, 486-х и даже Pentium-ов! Ведь обеспечение совместимости и преемственности не выгодно таким, как Г-н Гейтс и К'. И моральное старение компьютеров (а значит, и инфляция вашего капитала) будет идти еще быстрее.

Итак, не всем ныне доступны современные игровые платформы, более того, новейшие приставки и компьютеры станут достоянием лишь избранной элиты. На нее и ориентируется нынешний (не пиратский) рынок видеоигр. Однако это еще не конец света, ведь приставки, позабытые разработчиками игр, живут долгою жизнью и до сих пор пользуются нешуточным спросом. Ведь великий хит прошлого не перестает быть хитом от времени! Или перестает? Для «избранных» — да, а для тех, кто играл в него — никогда! А таких игр ой как много и на восьми- и на шестнадцатибитках. Может кто-то увидел здесь призыв бросать PlayStation с компанией и садиться за Dendy? Нет, я хочу только одного — УВАЖЕНИЯ ко всем геймерам, и не важно, кто на чем играет, лишь бы ему это было в радость.

**Счастливым обладатель  
Pentium-a, Dendy Junior, тьфу,  
Andy JR.**

P.S. Журнал «Великий Дракон», на мой взгляд, выгодно отличается от других игровых изданий тем, что он не погнался за коварным игровым рынком и не позабыл ни младшие форматы приставок, ни хиты, в которые мы до сих пор играем.

## 8-битный картридж ценой в 1 тысячу долларов

Тысяча американских долларов за 8-битный картридж! Даже самые большие любители 8-биток нашей редакции были изрядно ошарашены этим невероятным известием. Однако, результаты предпринятого редакцией расследования не только подтверждают подлинность этой цифры, но и раскрывают такие глубины мира видеоигр, о которых доселе российские геймеры могли только догадываться.

Итак, как водится, все началось в давние староглиняные времена (не так чтобы до того, как Землю облюбовали драконы, но и не слишком после). Именно на гребне волны 8-битных ролевых игр, которая до нашей страны докатилась лишь в виде Little Ninja Brothers и еще нескольких ее отголосков, фирма Nintendo Entertainment Systems и выпустила свой новый 8-битный хит (на японском языке, конечно) под названием Mother. Дебют игры оказался успешным, и Nintendo of America приступила к выпуску версии на английском языке (под названием Earthbound). Уже и в официальном журнале Nintendo Power было обещано выпустить игру к концу 1992 года, но время уготовило этой ролевушке совсем иную судьбу. Для битвы за место на рынке только что выпущенной приставке Super Nintendo срочно

потребовались новые игры с гарантированной 100% популярностью. 8-битный проект был закрыт, и Nintendo приступила к созданию Mother 2 прямым для SNES. А поскольку 8-битная английская версия так и не вышла, Nintendo нарекла именем Earthbound английскую версию Mother 2. И теперь-то начинается самое невероятное. Хотя 8-битная «Earthbound» так никогда и не появилась на прилавках, пробные картриджи для целей тестирования выпущены уже были. В январе 1998 г. один такой картридж некто Мариотти неожиданно выставил на электронный аукцион по адресу <http://www.ebay.com>. Картридж был куплен за \$200 (для сравнения, Earthbound для SNES там же можно купить максимум за \$30), и тут же менее удачливые геймеры начали упрашивать нового владельца выдать бесценную реликвию для создания электронной копии для компьютерных эмуляторов 8-битных видеоприставок. Цена за разрешение попользоваться картриджем составила 400 долларов — \$200 вперед и \$200 после копирования! Был объявлен всемирный сбор средств и, выражая крепкие слова благодарности новому хозяину, геймеры со-



брали-таки нужную сумму к 22 апреля 1998 года. А уже 27 апреля Demiforce (эти ребята регулярно меняют адрес) уже сделала копию. Немного погодя, в связи с переездом, картридж вновь поменял хозяина — на этот раз уже за \$500. А восемь месяцев спустя — еще раз, уже за 1000 долларов! Коммерческие планы нового хозяина столь редкого картриджа редакции неизвестны.

**Martin (Дания)  
и G.Dragon**

P.S. Наверное, самое занятное в этом деле, что Earthbound — типичная скромная ролевушка и не являет собой ничего выдающегося или сенсационного в жанре RPG.

# NON STOP! Игруем без перерыва!

## 1404 игры, 2495 статей и заметок

### Перечень игр, опубликованных в номерах 21-43

(О) — описание, решение; (А) — анонс, новость; (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем»

## Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior

- |  |  |  |   |  |   |   |   |  |
|--|--|--|---|--|---|---|---|--|
| <b>1944</b><br>№24 c. 89 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)                            | <b>Battle Ship</b><br>№27 c. 89 (НП)<br>№30 c. 88 (НП)   | <b>Castlevania 2</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№23 c. 92 (НП)<br>№25 c. 90 (НП)<br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Double Dribble</b><br>№22 c. 88 (НП)<br>№24 c. 88 (НП)   | <b>Fire Fighter</b><br>№23 c. 90 (НП)<br>№34 c. 88 (НП)  | <b>Gyruss</b><br>№39 c. 86 (НП)   | <b>Kickle Cubicle</b><br>№43 c. 87 (НП)                                       | <b>Mechanized Attack 2</b><br>№22 c. 90 (НП)                            | <b>Paperboy</b><br>№34 c. 88 (НП)                        |
| <b>1945</b><br>№42 c. 86 (НП)  | <b>Battle Tank</b><br>№30 c. 77 (О)  | <b>Chase H.Q.</b><br>№30 c. 88 (НП)<br>№31 c. 88 (НП)  | <b>Dracula</b><br>№21 c. 82 (НП)<br>№22 c. 88 (НП)<br>№27 c. 89 (НП)<br>№27 c. 89 (НП)<br>№35 c. 64 (О) | <b>Flappy</b><br>№25 c. 90 (НП)<br>№26 c. 89 (НП)  | <b>Heavy Barrel</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№26 c. 89 (НП)   | <b>Kick Master</b><br>№21 c. 83 (НП)<br>№28 c. 88 (НП)                        | <b>Mendel Palace</b><br>№43 c. 87 (НП)                                  | <b>Parodius</b><br>№36 c. 88 (НП)                        |
| <b>1990 Tank</b><br>№27 c. 89 (НП)   | <b>Battle Tank 2</b><br>№25 c. 89 (НП)   | <b>Chi-Day Story</b><br>№29 c. 8 (О)<br>№34 c. 88 (НП)<br>№43 c. 87 (НП)   | <b>The Dragon</b><br>№32 c. 68 (О)  | <b>The Flintstones. The Rescue of Dino &amp; Hoppy</b><br>№22 c. 88 (НП)<br>№25 c. 51 (О)<br>№29 c. 89 (НП)  | <b>Heavy Shreddin'</b><br>№39 c. 86 (НП)  | <b>Kid Icarus</b><br>№36 c. 88 (НП)   | <b>Metal Gear</b><br>№24 c. 89 (НП)<br>№29 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП) | <b>Pinball</b><br>№23 c. 92 (НП)                         |
| <b>2010 год</b><br>(Street Fighter 2010)                                   | <b>Battletoads</b><br>№27 c. 89 (НП)<br>№29 c. 88 (НП)<br>№30 c. 88 (НП)   | <b>Chip &amp; Dale</b><br>№40 c. 82 (НП)<br>№41 c. 82 (НП)   | <b>Dragon Buster 2</b><br>№34 c. 88 (НП)  | <b>The Flintstones 2. The Surprise of Dinosaur Peak</b><br>№21 c. 82 (НП)<br>№22 c. 89 (НП)<br>№23 c. 91 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)<br>№25 c. 55 (О)<br>№32 c. 88 (НП)<br>№39 c. 86 (НП) | <b>Hell Fire</b><br>№24 c. 89 (НП)  | <b>Kid Kool</b><br>№22 c. 89 (НП)<br>№23 c. 91 (НП)<br>№28 c. 88 (НП)         | <b>Metal Storm</b><br>№36 c. 89 (НП)                                    | <b>Pinocchio</b><br>№34 c. 88 (НП)                       |
| <b>634 Sword</b><br>(634 May)  | <b>Battletoads Double Dragon</b><br>№21 c. 82 (НП)<br>№22 c. 88 (НП)<br>№23 c. 91 (НП)<br>№24 c. 89 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)<br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 88 (НП)<br>№38 c. 82 (НП) | <b>Chip &amp; Dale 2</b><br>№23 c. 90 (НП)<br>№24 c. 89 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)   | <b>Dragon Fighter</b><br>№22 c. 89 (НП)<br>№23 c. 91 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)                             | <b>Formation Z</b><br>№22 c. 89 (НП)   | <b>Highway Star</b><br>№29 c. 88 (НП)   | <b>King of the Beach</b><br>№38 c. 82 (НП)                                    | <b>Metal Slime</b><br>№21 c. 83 (НП)                                    | <b>Popeye</b><br>№21 c. 83 (НП)                          |
| <b>Addams Family</b><br>№21 c. 82 (НП)<br>№30 c. 88 (НП)<br>№37 c. 83 (НП) | <b>Cliffhanger</b><br>№21 c. 82 (НП)<br>№27 c. 22 (О)<br>№28 c. 88 (НП)<br>№33 c. 88 (НП)  | <b>Chip &amp; Dale 3</b><br>№24 c. 88 (НП)   | <b>Dragon Unit (Castle of Dragon)</b><br>№22 c. 28 (О)<br>№39 c. 86 (НП)                                | <b>Frankenstein</b><br>№23 c. 92 (НП)<br>№38 c. 82 (НП)  | <b>Holy Diver</b><br>№24 c. 18 (О)  | <b>Lost in New-York</b><br>№23 c. 90 (НП)<br>№24 c. 89 (НП)<br>№32 c. 88 (НП) | <b>Mickey Mouse</b><br>№21 c. 84 (НП)<br>№39 c. 87 (НП)                 | <b>P.O.W. (Prisoners of War)</b><br>№37 c. 83 (НП)       |
| <b>Addams Family 2</b><br>№23 c. 92 (НП)<br>№28 c. 88 (НП)                 | <b>Code Name: Viper</b><br>№22 c. 88 (НП)<br>№36 c. 89 (НП)  | <b>Cliffhanger</b><br>№21 c. 82 (НП)<br>№27 c. 22 (О)<br>№28 c. 88 (НП)<br>№33 c. 88 (НП)  | <b>Dream Master</b><br>№29 c. 88 (НП)<br>№30 c. 88 (НП)<br>№31 c. 88 (НП)<br>№37 c. 83 (НП)             | <b>Friday, the 13th</b><br>№23 c. 84 (О)   | <b>Home Alone 2. Lost in New-York</b><br>№23 c. 90 (НП)<br>№24 c. 89 (НП)<br>№32 c. 88 (НП)     | <b>WWF King of the Ring</b><br>№22 c. 83 (О)                                  | <b>Mickey Mouse 3</b><br>№21 c. 85 (НП)<br>№26 c. 88 (НП)               | <b>Power Blade 3</b><br>№34 c. 88 (НП)                   |
| <b>Addams Family 2 Values</b><br>№35 c. 88 (НП)                            | <b>Clu Clu Land</b><br>№23 c. 92 (НП)  | <b>Cliffhanger</b><br>№21 c. 82 (НП)<br>№27 c. 22 (О)<br>№28 c. 88 (НП)<br>№33 c. 88 (НП)  | <b>Dream Warrior</b><br>№21 c. 82 (НП)  | <b>Front Line</b><br>№21 c. 83 (НП)  | <b>The Hunt for Red October</b><br>№22 c. 88 (НП)<br>№23 c. 90 (НП)                             | <b>WWF King of the Ring</b><br>№22 c. 83 (О)                                  | <b>Power Blazer</b><br>№29 c. 76 (О)                                    | <b>Power Punch 2</b><br>№31 c. 88 (НП)<br>№35 c. 88 (НП) |
| <b>Adventure Island</b><br>№21 c. 82 (НП)                                  | <b>Cobra Triangle</b><br>№36 c. 88 (НП)  | <b>Code Name: Viper</b><br>№22 c. 88 (НП)<br>№36 c. 89 (НП)  | <b>Dr. Mario</b><br>№31 c. 88 (НП)  | <b>Fruit Fox (Banana Prince)</b><br>№24 c. 88 (НП)<br>№41 c. 82 (НП)   | <b>Ice Climber</b><br>№22 c. 89 (НП)<br>№23 c. 92 (НП)  | <b>Krusty's Fun House</b><br>№25 c. 89 (НП)                                   | <b>Power Blazer</b><br>№29 c. 76 (О)                                    | <b>Prince of Persia</b><br>№21 c. 84 (НП)                |
| <b>Adventure Island 2</b><br>№26 c. 89 (НП)                                | <b>Code Name: Viper</b><br>№22 c. 88 (НП)<br>№36 c. 89 (НП)  | <b>Contra</b><br>№25 c. 89 (НП)<br>№39 c. 86 (НП)  | <b>Duck Tales</b><br>№21 c. 85 (НП)<br>№22 c. 89 (НП)<br>№24 c. 89 (НП)<br>№30 c. 88 (НП)               | <b>Getaway</b><br>№23 c. 91 (НП)<br>№24 c. 89 (НП)   | <b>Ikari 3</b><br>№41 c. 82 (НП)  | <b>Kung Fu</b><br>№23 c. 91 (НП)  | <b>Power Blazer</b><br>№29 c. 76 (О)                                    | <b>Prince of Persia</b><br>№21 c. 84 (НП)                |
| <b>Adventure Island 3</b><br>№21 c. 82 (НП)                                | <b>Contra Force (Super Contra 6)</b><br>№21 c. 84 (НП)<br>№22 c. 88 (НП)<br>№23 c. 90 (НП)<br>№24 c. 89 (НП)<br>№27 c. 89 (НП)<br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 88 (НП)               | <b>Contra Force (Super Contra 6)</b><br>№21 c. 84 (НП)<br>№22 c. 88 (НП)<br>№23 c. 90 (НП)<br>№24 c. 89 (НП)<br>№27 c. 89 (НП)<br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 88 (НП) | <b>Dream Heroes</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)<br>№28 c. 20 (О)<br>№35 c. 88 (НП)              | <b>Ghost Busters 2</b><br>№27 c. 89 (НП)   | <b>Ikari 3</b><br>№41 c. 82 (НП)  | <b>Laser Invasion</b><br>№37 c. 83 (НП)                                       | <b>Power Blazer</b><br>№29 c. 76 (О)                                    | <b>Pro-Am 2</b><br>№29 c. 88 (НП)<br>№41 c. 71 (О)       |
| <b>Adventure Island 4</b><br>№43 c. 87 (НП)                                | <b>Crack Out</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Contra Force (Super Contra 6)</b><br>№21 c. 84 (НП)<br>№22 c. 88 (НП)<br>№23 c. 90 (НП)<br>№24 c. 89 (НП)<br>№27 c. 89 (НП)<br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 88 (НП) | <b>Dynablaster</b><br>№38 c. 82 (НП)  | <b>Ghost Busters 3</b><br>№26 c. 88 (НП)<br>№28 c. 88 (НП)<br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Indiana Jones and the Last Crusade (Indiana Jones 2)</b><br>№29 c. 89 (НП)<br>№37 c. 83 (НП) | <b>Monster Party</b><br>№38 c. 82 (НП)<br>№39 c. 86 (НП)                      | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Air Forties</b><br>№43 c. 87 (НП)                                       | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Crack Out</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Dynoblasters</b><br>№41 c. 83 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Monster Truck Rally</b><br>№22 c. 88 (НП)                                  | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Aladdin</b><br>№23 c. 18 (О)<br>№23 c. 90 (НП)                          | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Earth Worm Jim 2 «Super Game»</b><br>№20 c. 72 (А)<br>№35 c. 88 (НП)<br>№41 c. 75 (О)                | <b>Infiltator</b><br>№36 c. 89 (НП)  | <b>Infiltator</b><br>№36 c. 89 (НП)   | <b>Mortal Combat 2</b><br>№23 c. 22 (О)<br>№25 c. 87 (НП)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Aladdin 2</b><br>№27 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                       | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Earth Worm Jim 2K</b><br>№41 c. 74 (О)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Aladdin 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Earth Worm Jim 3</b><br>№33 c. 72 (О)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Elf Land</b><br>№21 c. 84 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>№25 c. 89 (НП)  | <b>Crisis Island</b><br>№37 c. 83 (НП)   | <b>Eliminator</b><br>№22 c. 88 (НП)   | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)  | <b>Indiana Jones 3 (The Temple of Doom)</b><br>№30 c. 89 (НП)<br>№40 c. 82 (НП)                 | <b>Mortal Combat 3</b><br>№28 c. 88 (НП)<br>№31 c. 71 (О)                     | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                                    | <b>Probotector</b><br>№23 c. 90 (НП)                     |
| <b>Alien 3</b><br>№42 c. 86 (НП)   | <b>Crisis Force</b><br>№22 c. 90 (НП)<br>  |  |   |  |   |   |   |  |

<b>Smash TV</b> №38 с.82 (HF)	<b>Solstice</b> №36 с.89 (HF)	<b>Strider</b> №22 с.91 (HF) №23 с.92 (HF) №27 с.10 (O) №39 с.87 (HF)	<b>Super Mario Bros. 3</b> №33 с.88 (HF) №41 с.82 (HF)	<b>Terra Star</b> №22 с.86 (HF)	<b>Titanic</b> №37 с.83 (HF)	<b>Treasure Master</b> №43 с.87 (HF)	<b>Werewolf 2</b> №25 с.18 (O) №26 с.89 (HF)	<b>Yoshi's Cookie</b> №22 с.89 (HF)
<b>(Snake 2) Snakes Rattle n' Roll</b> №22 с.89 (HF)	<b>Somari</b> №32 с.88 (HF) №33 с.89 (HF) №34 с.88 (HF)	<b>Super Basketball</b> №29 с.89 (HF)	<b>Super Monaco GP II</b> №41 с.82 (HF)	<b>Tetris</b> №22 с.78 (A) (7 wrp)	<b>TMNT</b> №22 с.84 (HF)	<b>Trog</b> №26 с.89 (HF)	<b>Who Framed Rodger Rabbit</b> №39 с.86 (HF)	<b>The Young Indiana Jones</b> №21 с.84 (HF)
<b>Snoopy</b> №22 с.13 (A) №27 с.28 (O)	<b>Sonic &amp; Knuckles (Sonic 5)</b> №39 с.87 (HF)	<b>Super C</b> №36 с.88 (HF)	<b>Super Pochontas</b> №38 с.69 (O)	<b>Three Eyes Story (Three Eyes Boy)</b> №26 с.10 (O)	<b>Tournament Fighters</b> №21 с.84 (HF)	<b>Trojan</b> №32 с.88 (HF) №34 с.64 (O)	<b>Widget</b> №31 с.88 (HF)	<b>Zanac</b> №28 с.88 (HF) №35 с.88 (HF) №42 с.86 (HF)
<b>Snow Bros.</b> №23 с.91 (HF) №23 с.92 (HF)	<b>Sowongi</b> №26 с.88 (HF)	<b>Super Contra</b> №21 с.83 (HF)	<b>Super Silver</b> №41 с.82 (HF)	<b>Thunder Bird (Summer Carnival '92, RECCA)</b> №36 с.89 (HF) №37 с.83 (HF)	<b>Tom &amp; Jerry</b> №21 с.83 (HF) №24 с.88 (HF) №27 с.89 (HF) №30 с.88 (HF) №34 с.89 (HF) №37 с.83 (HF) №38 с.82 (HF)	<b>Twin Bee 3</b> №21 с.83 (HF)	<b>World Cup Soccer</b> №26 с.89 (HF)	<b>Zelda</b> №41 с.83 (HF)
<b>Soccer Fight (Heroes Soccer)</b> №22 с.89 (HF)	<b>Spartan 2</b> №43 с.87 (HF)	<b>Super Donkey Kong</b> №34 с.76 (O) №41 с.82 (HF)	<b>Super Sonic 5</b> №42 с.86 (HF)	<b>Tiger-Heli</b> №23 с.90 (HF) №30 с.89 (HF)	<b>Tokei</b> №29 с.18 (O)	<b>Twin Eagle</b> №21 с.85 (HF) №29 с.88 (HF)	<b>World Rally Championship</b> №26 с.88 (HF)	<b>Zen</b> №21 с.83 (HF)
<b>Soccer Fight 2</b> №22 с.89 (HF) №23 с.92 (HF)	<b>Spider Man</b> №21 с.83 (HF)	<b>Super Konami 3</b> №43 с.87 (HF)	<b>Super Spy Hunter</b> №34 с.89 (HF) №38 с.82 (HF)	<b>Tiny Toon</b> №21 с.84 (HF) №23 с.92 (HF) №25 с.89 (HF) №27 с.89 (HF) №35 с.88 (HF)	<b>Tom &amp; Jerry</b> №21 с.83 (HF) №24 с.88 (HF) №27 с.89 (HF) №30 с.88 (HF) №34 с.89 (HF) №37 с.83 (HF) №38 с.82 (HF)	<b>Vice Project Doom</b> №23 с.92 (HF)	<b>Wrestling Crew</b> №21 с.84 (HF)	<b>Intergalactic Ninja</b> №34 с.88 (HF) №38 с.82 (HF)
<b>Soccer Fight 3</b> №35 с.89 (HF) №36 с.89 (HF) №40 с.83 (HF)	<b>Star Trek. The Next Generation</b> №36 с.88 (HF)	<b>Superman</b> №22 с.13 (A) №34 с.89 (HF)	<b>Tale Spin (Red Pig)</b> №35 с.88 (HF)	<b>Tiny Toon 2</b> №21 с.82 (HF) №25 с.90 (HF)	<b>Top Gun 3</b> №30 с.88 (HF)	<b>Ultimate Air Combat</b> №28 с.88 (HF)	<b>Wrestlemania Challenge</b> №22 с.83 (O)	<b>Zombie Nation</b> №21 с.84 (HF)
<b>Solar Jetman</b> №36 с.88 (HF) №37 с.83 (HF)	<b>Star Wars</b> №36 с.89 (HF)	<b>Super Mario Bros.</b> №21 с.84 (HF) №22 с.91 (HF)	<b>Tecmo Bowl</b> №42 с.86 (HF)	<b>Tiny Toon 4</b> №21 с.85 (HF) №24 с.88 (HF)	<b>Tox Crusaders</b> №27 с.16 (O)	<b>Ultimate Stuntman</b> №24 с.88 (HF)	<b>X-Men</b> №33 с.89 (HF)	<b>Zombies Ate My Neighbours</b> №34 с.88 (HF)
<b>Solomon's Key</b> №21 с.83 (HF)	<b>Street Fighter 3</b> №25 с.87 (HF)	<b>Super Mario Bros. 2</b> №21 с.84 (HF) №39 с.86 (HF)	<b>The Terminator 2</b> №22 с.89 (HF) №23 с.90 (HF) №24 с.88 (HF)	<b>Tiny Toon 4</b> №21 с.85 (HF) №24 с.88 (HF)	<b>Toy Story</b> №35 с.74 (O)	<b>Wacky Races</b> №21 с.18 (O)	<b>Yo! Noid</b> №21 с.84 (HF) №33 с.88 (HF)	<b>Математика (1 класс)</b> №28 с.7 (A)

## Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit

<b>688 Attack Sub</b> №42 с.44 (O)	<b>Back to the Future 3</b> №30 с.90 (HF)	<b>Boy Soccer Team III</b> №38 с.84 (HF)	<b>Darius 2</b> №22 с.92 (HF)	<b>Ecco The Dolphin</b> №21 с.86 (HF) №23 с.94 (HF) №26 с.91 (HF) №27 с.90 (HF) №29 с.89 (HF)	<b>The Flintstones</b> №22 с.93 (HF) №25 с.36 (O) №29 с.91 (HF) №38 с.84 (HF) №41 с.83 (HF)	<b>Herzog Zwei</b> №34 с.90 (HF) №40 с.84 (HF)	<b>Lightening Force</b> №34 с.90 (HF)	<b>Muhammad Ali Heavy Weight Boxing</b> №35 с.90 (HF) №40 с.83 (HF)
<b>Abrams Battle Tank</b> №38 с.85 (HF)	<b>Bad Omen</b> №33 с.89 (HF)	<b>Brutal</b> №29 с.89 (HF) №33 с.89 (HF)	<b>Dave Robinson's Supreme Court</b> №33 с.90 (HF)	<b>Ecco The Dolphin 2</b> №22 с.92 (HF) №26 с.90 (HF)	<b>Forgotten Worlds</b> №37 с.84 (HF)	<b>Hit the Ice</b> №27 с.90 (HF)	<b>The Lion King</b> №31 с.90 (HF)	<b>Musha (Aleste)</b> №31 с.89 (HF) №34 с.90 (HF) №41 с.83 (HF)
<b>The Addams Family</b> №23 с.93 (HF) №31 с.54 (O) №36 с.87 (HF) №36 с.87 (HF) №36 с.87 (HF)	<b>Balaz</b> №34 с.90 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>Bubba'n'Stix</b> №23 с.94 (HF) №24 с.90 (HF) №40 с.84 (HF)	<b>Daytona</b> №41 с.83 (HF)	<b>Ecco Junior</b> №22 с.42 (O) №37 с.84 (HF)	<b>Gadget Twins</b> №34 с.90 (HF)	<b>The Hook</b> №36 с.34 (O)	<b>Lord Monarch</b> №32 с.34 (O)	<b>Mutant League Football</b> №29 с.90 (HF)
<b>The Adventures of Batman &amp; Robin</b> №26 с.90 (HF)	<b>Baracuda</b> №42 с.87 (HF)	<b>Bubble &amp; Squeak</b> №25 с.91 (HF) №25 с.91 (HF)	<b>Deadly Moves</b> №32 с.90 (HF) №36 с.90 (HF)	<b>Elemental Master</b> №42 с.88 (HF)	<b>Gaiars</b> №43 с.89 (HF)	<b>Humans</b> №42 с.88 (HF)	<b>Lotus Turbo Challenge</b> №24 с.90 (HF) №27 с.91 (HF)	<b>Mutant League Hockey</b> №21 с.25 (O) №26 с.92 (HF) №40 с.84 (HF)
<b>The Adventures of Mighty Max</b> №36 с.90 (HF)	<b>Barkley: Shut up and Jam! 2</b> №35 с.89 (HF) №39 с.87 (HF)	<b>Bustly 2</b> №28 с.89 (HF)	<b>Decap Attack</b> №38 с.51 (O)	<b>El Viento</b> №31 с.90 (HF) №32 с.89 (HF) №38 с.85 (HF) №39 с.88 (HF)	<b>Gain Ground</b> №33 с.89 (HF)	<b>Hurricanes</b> №36 с.36 (O)	<b>Lotus II: the Ultimate Challenge</b> №39 с.87 (HF)	<b>Madden NFL '95</b> №34 с.91 (HF) №35 с.90 (HF)
<b>Aero the Acro-Bat</b> №22 с.92 (HF)	<b>Barkley: Shut up and Jam!</b> №35 с.89 (HF) №39 с.87 (HF)	<b>Burning Force</b> №32 с.89 (HF)	<b>Demolition Man</b> №28 с.89 (HF) №39 с.89 (HF)	<b>Eternal Champions</b> №22 с.93 (HF) №28 с.40 (O) №30 с.90 (HF)	<b>Galares</b> №39 с.87 (HF) №42 с.87 (HF)	<b>Immortal</b> №34 с.90 (HF)	<b>Mario Andretti Racing</b> №32 с.90 (HF)	<b>NBA JAM</b> №28 с.89 (HF) №29 с.90 (HF) №30 с.90 (HF) №33 с.89 (HF)
<b>Aero the Acro-Bat 2</b> №31 с.90 (HF)	<b>Batman Forever</b> №24 с.51 (O) №25 с.88 (HF) №26 с.90 (HF) №26 с.90 (HF) №29 с.89 (HF)	<b>Buster Douglas Boxing</b> №33 с.90 (HF)	<b>Desert Demolition</b> №23 с.30 (O)	<b>EXO Squad</b> №28 с.89 (HF) №29 с.90 (HF) №39 с.54 (O)	<b>Galaxy Force 2</b> №37 с.84 (HF) №38 с.85 (HF) №38 с.85 (HF)	<b>Incredible Hulk</b> №23 с.93 (HF)	<b>Mario Lemieux Hockey</b> №28 с.90 (HF) №34 с.90 (HF) №43 с.88 (HF)	<b>NBA Live '95</b> №28 с.90 (HF) №32 с.89 (HF)
<b>After Burner 2</b> №22 с.92 (HF) №23 с.93 (HF) №32 с.89 (HF) №40 с.83 (HF) №43 с.88 (HF)	<b>Batman Returns</b> №24 с.90 (HF) №28 с.90 (HF)	<b>Caesar's Palace</b> №27 с.90 (HF) №31 с.89 (HF) №39 с.88 (HF)	<b>Desert Strike</b> №24 с.90 (HF) №42 с.88 (HF)	<b>Garfield. Caught in the Act</b> №29 с.42 (O) №29 с.46 (O) №30 с.91 (HF)	<b>Indiana Jones. The Last Crusade</b> №25 с.90 (HF)	<b>Indiana Jones. The Last Crusade</b> №25 с.90 (HF)	<b>Mario Andretti Racing</b> №32 с.90 (HF)	<b>NBA JAM Tournament Edition</b> №25 с.28 (O) №30 с.87 (HF) №35 с.90 (HF)
<b>Air Diver</b> №30 с.89 (HF)	<b>Battletech</b> №23 с.93 (HF) №26 с.89 (HF) №31 с.90 (HF) №40 с.84 (HF) №43 с.89 (HF)	<b>Cannon Fodder</b> №37 с.84 (HF) №40 с.83 (HF)	<b>Devilish</b> №32 с.90 (HF)	<b>European Club Soccer</b> №32 с.90 (HF)	<b>Indy Car Nigel Mansell</b> №33 с.90 (HF)	<b>Insect X</b> №41 с.83 (HF)	<b>Mario Lemieux Hockey</b> №28 с.90 (HF) №34 с.90 (HF) №43 с.88 (HF)	<b>NHL '95</b> №23 облочка (A) №30 с.91 (HF) №32 с.89 (HF)
<b>Aisle Lord</b> №39 с.87 (HF)	<b>Captain Lent</b> №32 с.90 (HF)	<b>Castle of Illusion</b> №31 с.90 (HF)	<b>Disney's Hercules</b> №39 с.51 (O)	<b>Evander «Real Deal» Holyfield's Boxing</b> №22 с.92 (HF) №23 с.93 (HF)	<b>James Pond</b> №35 с.90 (HF)	<b>Izzy's Quest For The Olympic Rings</b> №40 с.56 (O)	<b>Marvel Land</b> №36 с.90 (HF) №39 с.87 (HF)	<b>NHL '96</b> №25 с.40 (O) №30 с.91 (HF) №32 с.89 (HF)
<b>Aladdin</b> №22 с.92 (HF) №23 с.94 (HF) №24 с.90 (HF) №26 с.90 (HF) №26 с.91 (HF) №27 с.90 (HF) №32 с.89 (HF)	<b>Castlevania Bloodlines</b> №29 с.89 (HF) №31 с.89 (HF) №35 с.60 (O) №35 с.87 (HF) №35 с.87 (HF)	<b>Donald in Maui Mallard</b> №31 с.89 (HF) №33 с.42 (O) №34 с.89 (HF) №34 с.91 (HF)	<b>Donald in Maui Mallard</b> №31 с.89 (HF) №33 с.42 (O) №34 с.89 (HF) №34 с.91 (HF)	<b>F-15 Strike Eagle</b> №28 с.90 (HF)	<b>Jaguar XJ220</b> №38 с.85 (HF)	<b>Jennyfer Capriati Tennis</b> №33 с.90 (HF)	<b>Mary Shelley's Frankenstein</b> №25 с.40 (O)	<b>NHL '97</b> №33 с.90 (HF) №37 с.85 (HF)
<b>Alex Kidd in the Enchanted Castle</b> №36 с.89 (HF)	<b>Castle of Illusion</b> №31 с.90 (HF)	<b>Dragon: the Bruce Lee Story</b> №31 с.89 (HF) №32 с.90 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>Dragon: the Bruce Lee Story</b> №31 с.89 (HF) №32 с.90 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>F-15 Strike Eagle 2</b> №23 с.93 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>James Pond 2</b> №25 с.91 (HF)	<b>Joe &amp; Mac</b> №30 с.90 (HF)	<b>Mazin Saga: Mutant Fighter</b> №35 с.90 (HF) №40 с.83 (HF)	<b>Normy's Beach Babe-o-Rama</b> №34 с.90 (HF)
<b>Alien 3</b> №23 с.94 (HF) №41 с.83 (HF)	<b>Castlevania: New Generation</b> №23 с.93 (HF)	<b>Double Dragon 5</b> №22 с.92 (HF) №36 с.90 (HF)	<b>Double Dragon 5</b> №22 с.92 (HF) №36 с.90 (HF)	<b>F-22 Interceptor</b> №43 с.57 (O)	<b>Jennifer Capriati Tennis</b> №33 с.90 (HF)	<b>Jordan vs Bird: Super One-on-One</b> №40 с.83 (HF)	<b>Maximum Carnage</b> №43 с.62 (O)	<b>The Ooze</b> №30 с.24 (O)
<b>Alien Soldier</b> №30 с.90 (HF) №41 с.84 (HF)	<b>Chakan: the Forever Man</b> №35 с.89 (HF)	<b>Dracula (Bram Stoker's)</b> №28 с.90 (HF)	<b>Dracula (Bram Stoker's)</b> №28 с.90 (HF)	<b>F-117</b> №37 с.85 (HF) №41 с.84 (HF)	<b>Joe &amp; Mac</b> №30 с.90 (HF)	<b>Jordan vs Bird: Super One-on-One</b> №40 с.83 (HF)	<b>McDonald's Treasure Land Adventure</b> №31 с.89 (HF) №33 с.90 (HF)	<b>The Otfitants</b> №31 с.89 (HF)
<b>Alien Storm</b> №29 с.90 (HF) №32 с.89 (HF)	<b>Chavez II</b> №36 с.90 (HF) №41 с.40 (O)	<b>Dragon: the Bruce Lee Story</b> №31 с.89 (HF) №32 с.90 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>Dragon: the Bruce Lee Story</b> №31 с.89 (HF) №32 с.90 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>F-15 Strike Eagle 2</b> №23 с.93 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>Joe &amp; Mac</b> №30 с.90 (HF)	<b>Jordan vs Bird: Super One-on-One</b> №40 с.83 (HF)	<b>McDonald's Treasure Land Adventure</b> №31 с.89 (HF) №33 с.90 (HF)	<b>Out Landers</b> №31 с.89 (HF)
<b>Alisia Dragoon</b> №30 с.89 (HF) №43 с.88 (HF)	<b>Cliffhanger</b> №30 с.89 (HF)	<b>Dragon's Revenge</b> №28 с.89 (HF)	<b>Dragon's Revenge</b> №28 с.89 (HF)	<b>F-22 Interceptor</b> №43 с.57 (O)	<b>Joe &amp; Mac</b> №30 с.90 (HF)	<b>Jordan vs Bird: Super One-on-One</b> №40 с.83 (HF)	<b>McDonald's Treasure Land Adventure</b> №31 с.89 (HF) №33 с.90 (HF)	<b>Out Runners</b> №27 с.90 (HF) №32 с.90 (HF)
<b>Altered Beast</b> №30 с.91 (HF) №31 с.89 (HF) №31 с.90 (HF)	<b>College Slam</b> №33 с.90 (HF) №34 с.90 (HF)	<b>Dragon's Fury</b> №33 с.90 (HF) №34 с.90 (HF) №43 с.89 (HF)	<b>Dragon's Fury</b> №33 с.90 (HF) №34 с.90 (HF) №43 с.89 (HF)	<b>F-117</b> №37 с.85 (HF) №41 с.84 (HF)	<b>Joe &amp; Mac</b> №30 с.90 (HF)	<b>Jordan vs Bird: Super One-on-One</b> №40 с.83 (HF)	<b>McDonald's Treasure Land Adventure</b> №31 с.89 (HF) №33 с.90 (HF)	<b>Out Runners</b> №27 с.90 (HF) №32 с.90 (HF)
<b>Animaniacs</b> №40 с.58 (O) №42 с.88 (HF)	<b>Comix Zone</b> №23 с.40 (O) №25 с.91 (HF) №30 с.89 (HF) №31 с.89 (HF) №40 с.84 (HF)	<b>Dragon's Revenge</b> №28 с.89 (HF)	<b>Dragon's Revenge</b> №28 с.89 (HF)	<b>F-15 Strike Eagle 2</b> №23 с.93 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>Joe &amp; Mac</b> №30 с.90 (HF)	<b>Jordan vs Bird: Super One-on-One</b> №40 с.83 (HF)	<b>McDonald's Treasure Land Adventure</b> №31 с.89 (HF) №33 с.90 (HF)	<b>Out Landers</b> №31 с.89 (HF)
<b>Another World</b> №30 с.36 (O) №32 с.90 (HF) №35 с.87 (HF) №40 с.84 (HF)	<b>Contra Hard Corps</b> №27 с.30 (O) №27 с.90 (HF) №31 с.89 (HF)	<b>Dr. Robotnik's Mean Bean Machine</b> №34 с.91 (HF)	<b>Dr. Robotnik's Mean Bean Machine</b> №34 с.91 (HF)	<b>F-15 Strike Eagle 2</b> №23 с.93 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>Joe &amp; Mac</b> №30 с.90 (HF)	<b>Jordan vs Bird: Super One-on-One</b> №40 с.83 (HF)	<b>McDonald's Treasure Land Adventure</b> №31 с.89 (HF) №33 с.90 (HF)	<b>Out Runners</b> №27 с.90 (HF) №32 с.90 (HF)
<b>Arch-Rivals</b> №35 с.89 (HF)	<b>Cool Spot</b> №21 с.86 (HF) №26 с.90 (HF)	<b>Dune 2. The Battle for Arrakis</b> №22 с.34 (O) №36 с.31 (HF) №37 с.84 (HF) №38 с.84 (HF) №41 с.84 (HF) №43 с.88 (HF)	<b>Dune 2. The Battle for Arrakis</b> №22 с.34 (O) №36 с.31 (HF) №37 с.84 (HF) №38 с.84 (HF) №41 с.84 (HF) №43 с.88 (HF)	<b>F-22 Interceptor</b> №43 с.57 (O)	<b>Joe &amp; Mac</b> №30 с.90 (HF)	<b>Jordan vs Bird: Super One-on-One</b> №40 с.83 (HF)	<b>McDonald's Treasure Land Adventure</b> №31 с.89 (HF) №33 с.90 (HF)	<b>Out Runners</b> №27 с.90 (HF) №32 с.90 (HF)
<b>Arkus Odyssey</b> №31 с.89 (HF)	<b>Cosmic Spacehead</b> №23 с.93 (HF) №27 с.40 (O)	<b>Earth Worm Jim</b> №23 с.93 (HF) №24 с.90 (HF) №28 с.90 (HF) №33 с.86 (HF) №34 с.91 (HF)	<b>Earth Worm Jim</b> №23 с.93 (HF) №24 с.90 (HF) №28 с.90 (HF) №33 с.86 (HF) №34 с.91 (HF)	<b>F-15 Strike Eagle 2</b> №23 с.93 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>Joe &amp; Mac</b> №30 с.90 (HF)	<b>Jordan vs Bird: Super One-on-One</b> №40 с.83 (HF)	<b>McDonald's Treasure Land Adventure</b> №31 с.89 (HF) №33 с.90 (HF)	<b>Out Runners</b> №27 с.90 (HF) №32 с.90 (HF)
<b>Arrow Flash</b> №36 с.90 (HF)	<b>Crabbalad</b> №33 с.90 (HF)	<b>Earth Worm Jim 2</b> №25 с.30 (O) №26 с.87 (HF) №33 с.86 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>Earth Worm Jim 2</b> №25 с.30 (O) №26 с.87 (HF) №33 с.86 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>F-22 Interceptor</b> №43 с.57 (O)	<b>Joe &amp; Mac</b> №30 с.90 (HF)	<b>Jordan vs Bird: Super One-on-One</b> №40 с.83 (HF)	<b>McDonald's Treasure Land Adventure</b> №31 с.89 (HF) №33 с.90 (HF)	<b>Out Runners</b> №27 с.90 (HF) №32 с.90 (HF)
<b>Art of Fighting</b> №27 с.88 (HF)	<b>Cruce Ball</b> №33 с.89 (HF)	<b>Earth Worm Jim 2</b> №25 с.30 (O) №26 с.87 (HF) №33 с.86 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>Earth Worm Jim 2</b> №25 с.30 (O) №26 с.87 (HF) №33 с.86 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>F-22 Interceptor</b> №43 с.57 (O)	<b>Joe &amp; Mac</b> №30 с.90 (HF)	<b>Jordan vs Bird: Super One-on-One</b> №40 с.83 (HF)	<b>McDonald's Treasure Land Adventure</b> №31 с.89 (HF) №33 с.90 (HF)	<b>Out Runners</b> №27 с.90 (HF) №32 с.90 (HF)
<b>Asterix and the Great Rescue</b> №21 с.86 (HF)	<b>Cuthroat Island</b> №34 с.91 (HF)	<b>Earth Worm Jim 2</b> №25 с.30 (O) №26 с.87 (HF) №33 с.86 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>Earth Worm Jim 2</b> №25 с.30 (O) №26 с.87 (HF) №33 с.86 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>F-22 Interceptor</b> №43 с.57 (O)	<b>Joe &amp; Mac</b> №30 с.90 (HF)	<b>Jordan vs Bird: Super One-on-One</b> №40 с.83 (HF)	<b>McDonald's Treasure Land Adventure</b> №31 с.89 (HF) №33 с.90 (HF)	<b>Out Runners</b> №27 с.90 (HF) №32 с.90 (HF)
<b>Atomix</b> №21 с.86 (HF)	<b>Cyberball</b> №21 с.86 (HF) №26 с.90 (HF) №31 с.89 (HF)	<b>Earth Worm Jim 2</b> №25 с.30 (O) №26 с.87 (HF) №33 с.86 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>Earth Worm Jim 2</b> №25 с.30 (O) №26 с.87 (HF) №33 с.86 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>F-22 Interceptor</b> №43 с.57 (O)	<b>Joe &amp; Mac</b> №30 с.90 (HF)	<b>Jordan vs Bird: Super One-on-One</b> №40 с.83 (HF)	<b>McDonald's Treasure Land Adventure</b> №31 с.89 (HF) №33 с.90 (HF)	<b>Out Runners</b> №27 с.90 (HF) №32 с.90 (HF)
<b>Atomix Runner</b> №42 с.60 (O)	<b>Cyborg Justice</b> №27 с.91 (HF) №43 с.54 (O)	<b>Earth Worm Jim 2</b> №25 с.30 (O) №26 с.87 (HF) №33 с.86 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>Earth Worm Jim 2</b> №25 с.30 (O) №26 с.87 (HF) №33 с.86 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>F-22 Interceptor</b> №43 с.57 (O)	<b>Joe &amp; Mac</b> №30 с.90 (HF)	<b>Jordan vs Bird: Super One-on-One</b> №40 с.83 (HF)	<b>McDonald's Treasure Land Adventure</b> №31 с.89 (HF) №33 с.90 (HF)	<b>Out Runners</b> №27 с.90 (HF) №32 с.90 (HF)
<b>Awesome Possum</b> №35 с.51 (O) №36 с.90 (HF)	<b>Daffy Duck in Hollywood</b> №29 с.89 (HF)	<b>Earth Worm Jim 2</b> №25 с.30 (O) №26 с.87 (HF) №33 с.86 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>Earth Worm Jim 2</b> №25 с.30 (O) №26 с.87 (HF) №33 с.86 (HF) №37 с.84 (HF)	<b>F-22 Interceptor</b> №43 с.57 (O)	<b>Joe &amp; Mac</b> №30 с.90 (HF)	<b>Jordan vs Bird: Super One-on-One</b> №40 с.83 (HF)	<b>McDonald's Treasure Land Adventure</b> №31 с.89 (HF) №33 с.90 (HF)	<b>Out Runners</b> №27 с.90 (HF) №32 с.90 (HF)

<b>Pit-Fighter</b> №41 c. 83 (HF)	<b>Rambo 3</b> №36 c. 90 (HF) №40 c. 84 (HF) №43 c. 88 (HF)	<b>Rocket Knight</b> №27 c. 90 (HF) №30 c. 90 (HF) №31 c. 90 (HF) №41 c. 84 (HF) №42 c. 87 (HF)	<b>Shinobi 3</b> №21 c. 86 (HF) №22 c. 92 (HF) №29 c. 90 (HF)	<b>Spider-Man: Separation Anxiety</b> №31 c. 89 (HF) №32 c. 90 (HF) №36 c. 90 (HF) №37 c. 84 (HF)	<b>Super Battleship</b> №42 c. 88 (HF)	<b>Theme Park</b> №30 c. 27 (O) №35 c. 87 (HF) №35 c. 87 (HF) №36 c. 87 (HF) №36 c. 87 (HF) №37 c. 85 (HF) №37 c. 85 (HF) №38 c. 84 (HF) №39 c. 87 (HF) №42 c. 88 (HF)	<b>Twinkle Tale</b> №29 c. 90 (HF)	<b>Wolfchild</b> №27 c. 91 (HF)
<b>Pocahontas</b> №30 c. 90 (HF) №36 c. 40 (O)	<b>Ranger X (Ex Ranza)</b> №26 c. 91 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Rock'n'Roll Racing</b> №29 c. 91 (HF) №33 c. 90 (HF) №35 c. 90 (HF) №38 c. 84 (HF)	<b>Side Pocket</b> №33 c. 40 (O)	<b>Spiderman and the X-men</b> №32 c. 90 (HF)	<b>Super BattleTank: War in the Gulf</b> №30 c. 77 (O) №38 c. 84 (HF) №42 c. 88 (HF)	<b>Ultimate Mortal Kombat 3</b> №30 c. 5 (O)	<b>Wolverine</b> №24 c. 90 (HF)	<b>Wonder Dog</b> №38 c. 85 (HF)
<b>Populous</b> №33 c. 89 (HF)	<b>RBI Baseball '94</b> №32 c. 90 (HF)	<b>Rolling Thunder 3</b> №23 c. 93 (HF) №33 c. 89 (HF) №38 c. 85 (HF)	<b>Skeleton Crew</b> №25 c. 90 (HF) №29 c. 89 (HF) №30 c. 90 (HF) №41 c. 56 (O)	<b>Spirou</b> №23 c. 46 (O)	<b>Super Fantastic Zone</b> №28 c. 91 (HF)	<b>Urban Strike</b> №26 c. 92 (HF) №27 c. 91 (HF) №34 c. 89 (HF) №42 c. 88 (HF)	<b>Woody (Ferias Frustradas do Pica-Pau)</b> №31 c. 44 (O) №37 c. 85 (HF) №37 c. 84 (HF)	<b>World Championship Soccer II</b> №37 c. 85 (HF)
<b>Populous II: Two Tribes</b> №32 c. 56 (O) №35 c. 87 (HF) №35 c. 87 (HF) №36 c. 87 (HF) №36 c. 87 (HF) №43 c. 89 (HF)	<b>Real Monsters</b> №38 c. 56 (O)	<b>Rolo to the Rescue</b> №40 c. 84 (HF)	<b>Skitchin'</b> №21 c. 86 (HF) №29 c. 90 (HF) №30 c. 54 (O) №36 c. 91 (HF) №37 c. 85 (HF) №40 c. 83 (HF)	<b>Splatterhouse 2</b> №26 c. 90 (HF) №36 c. 91 (HF)	<b>Super Hang On</b> №27 c. 91 (HF) №42 c. 88 (HF) №43 c. 89 (HF)	<b>Time Gal</b> №28 c. 89 (HF)	<b>World Heroes</b> №27 c. 38 (HF)	<b>World of Illusion</b> №26 c. 91 (HF) №31 c. 89 (HF)
<b>Power Ball</b> №43 c. 88 (HF)	<b>Red Zone</b> №27 c. 90 (HF) №28 c. 89 (HF) №29 c. 90 (HF) №30 c. 90 (HF) №31 c. 90 (HF) №32 c. 90 (HF) №33 c. 89 (HF) №35 c. 38 (O) №39 c. 89 (HF)	<b>Rugby World Cup '95</b> №42 c. 88 (HF)	<b>Snakes Rattle 'n' Roll</b> №35 c. 87 (HF) №36 c. 31 (O)	<b>Splatterhouse 3</b> №21 c. 86 (HF) №37 c. 84 (HF)	<b>Super Monaco GP 2</b> №31 c. 89 (HF)	<b>Time Killers</b> №34 c. 52 (O)	<b>World Heroes</b> №27 c. 38 (HF)	<b>World of Illusion</b> №26 c. 91 (HF) №31 c. 89 (HF)
<b>Power Drive</b> №36 c. 90 (HF) №40 c. 84 (HF)	<b>Run Ark</b> №39 c. 63 (O)	<b>Run Ark</b> №39 c. 63 (O)	<b>Soldiers of Fortune (Chaos Engine)</b> №23 c. 37 (O) №26 c. 91 (HF) №43 c. 89 (HF)	<b>Spot Goes to Hollywood</b> №28 c. 34 (O) №40 c. 84 (HF)	<b>Super Street Fighter 2 Turbo</b> №41 c. 83 (HF)	<b>Tin Head</b> №29 c. 90 (HF)	<b>World Heroes</b> №27 c. 38 (HF)	<b>World of Illusion</b> №26 c. 91 (HF) №31 c. 89 (HF)
<b>Power Monger</b> №31 c. 90 (HF) №32 c. 90 (HF) №37 c. 51 (O) №37 c. 84 (HF)	<b>Sagaia</b> №39 c. 87 (HF)	<b>Sailormoon</b> №33 c. 39 (O)	<b>Soldiers of Fortune 2 (Chaos Engine 2)</b> №41 c. 39 (O)	<b>Star Trek. Deep Space Nine</b> №28 c. 90 (HF) №29 c. 90 (HF) №30 c. 91 (HF) №31 c. 32 (O) (начало) №32 c. 40 (O) (окончание)	<b>Super Volleyball</b> №31 c. 89 (HF) №43 c. 89 (HF)	<b>Tin Tin in Tibet</b> №34 c. 36 (O)	<b>World Heroes</b> №27 c. 38 (HF)	<b>World of Illusion</b> №26 c. 91 (HF) №31 c. 89 (HF)
<b>Prada 2</b> №38 c. 84 (HF)	<b>Seaguest DSV</b> №31 c. 90 (HF) №36 c. 90 (HF) №38 c. 84 (HF) №40 c. 51 (O)	<b>Samurai Spirits</b> №24 c. 48 (HF)	<b>Sonic 2</b> №21 c. 87 (HF) №22 c. 93 (HF) №26 c. 90 (HF) №26 c. 90 (HF) №27 c. 90 (HF) №30 c. 91 (HF) №31 c. 89 (HF)	<b>Star Trek. The Next Generation</b> №43 c. 58 (O) (начало)	<b>Super Street Fighter 2 Turbo</b> №41 c. 83 (HF)	<b>Tiny Toon Adventures</b> №29 c. 90 (HF)	<b>World Heroes</b> №27 c. 38 (HF)	<b>World of Illusion</b> №26 c. 91 (HF) №31 c. 89 (HF)
<b>Primal Rage</b> №28 c. 57 (O) №28 c. 91 (HF) №29 c. 89 (HF) №29 c. 62 (O)	<b>Sea Quest X Revolution</b> №34 c. 91 (HF)	<b>Scooby-Doo</b> №41 c. 42 (O)	<b>Sonic 3</b> №24 c. 92 (HF) №28 c. 84 (HF) №41 c. 84 (HF)	<b>Star Trek. The Next Generation</b> №43 c. 58 (O) (начало)	<b>Super Street Fighter 2 Turbo</b> №41 c. 83 (HF)	<b>Tiny Toon. Buster's Hidden Treasure</b> №25 c. 90 (HF) №26 c. 89 (HF) №28 c. 90 (HF)	<b>World Heroes</b> №27 c. 38 (HF)	<b>World of Illusion</b> №26 c. 91 (HF) №31 c. 89 (HF)
<b>Prince of Persia</b> №21 c. 86 (HF) №28 c. 89 (HF) №29 c. 90 (HF) №30 c. 91 (HF)	<b>Shadow Dancer</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Shadow Dancer</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Sonic 3D Blast</b> №31 c. 40 (O) №33 c. 40 (O) №34 c. 90 (HF)	<b>Star Trek. The Next Generation</b> №43 c. 58 (O) (начало)	<b>Super Street Fighter 2 Turbo</b> №41 c. 83 (HF)	<b>Toejam &amp; Earl in Panic on Funkotron</b> №31 c. 90 (HF) №32 c. 36 (O) №38 c. 84 (HF) №42 c. 88 (HF)	<b>World Heroes</b> №27 c. 38 (HF)	<b>World of Illusion</b> №26 c. 91 (HF) №31 c. 89 (HF)
<b>Protector</b> №31 c. 90 (HF)	<b>Shadownrun</b> №21 c. 34 (O) №24 c. 90 (HF) №26 c. 91 (HF) №27 c. 90 (HF)	<b>Shadownrun</b> №21 c. 34 (O) №24 c. 90 (HF) №26 c. 91 (HF) №27 c. 90 (HF)	<b>Sonic 3</b> №24 c. 92 (HF) №28 c. 84 (HF) №41 c. 84 (HF)	<b>Steel Empire</b> №43 c. 89 (HF)	<b>Super Street Fighter 2 Turbo</b> №41 c. 83 (HF)	<b>Tom &amp; Jerry</b> №24 c. 92 (HF) №25 c. 91 (HF)	<b>World Heroes</b> №27 c. 38 (HF)	<b>World of Illusion</b> №26 c. 91 (HF) №31 c. 89 (HF)
<b>Psycho Pinball</b> №42 c. 88 (HF)	<b>Shogun</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Shogun</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Sonic 3</b> №24 c. 92 (HF) №28 c. 84 (HF) №41 c. 84 (HF)	<b>Steel Racers</b> №37 c. 85 (HF)	<b>Super Street Fighter 2 Turbo</b> №41 c. 83 (HF)	<b>Tony Hawk's Pro Skater</b> №26 c. 92 (HF) №34 c. 90 (HF)	<b>World Heroes</b> №27 c. 38 (HF)	<b>World of Illusion</b> №26 c. 91 (HF) №31 c. 89 (HF)
<b>Puggsy</b> №37 c. 85 (HF) №39 c. 56 (O)	<b>Shogun</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Shogun</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Sonic 3</b> №24 c. 92 (HF) №28 c. 84 (HF) №41 c. 84 (HF)	<b>Steel Talons</b> №31 c. 89 (HF)	<b>Super Street Fighter 2 Turbo</b> №41 c. 83 (HF)	<b>Toy Story</b> №27 c. 34 (O) №29 c. 89 (HF)	<b>World Heroes</b> №27 c. 38 (HF)	<b>World of Illusion</b> №26 c. 91 (HF) №31 c. 89 (HF)
<b>Punisher</b> №36 c. 90 (HF) №43 c. 89 (HF)	<b>Shogun</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Shogun</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Sonic 3</b> №24 c. 92 (HF) №28 c. 84 (HF) №41 c. 84 (HF)	<b>Street Fighter 3. Special Champion Edition</b> №23 c. 93 (HF)	<b>Super Street Fighter 2 Turbo</b> №41 c. 83 (HF)	<b>Truxion</b> №38 c. 84 (HF)	<b>World Heroes</b> №27 c. 38 (HF)	<b>World of Illusion</b> №26 c. 91 (HF) №31 c. 89 (HF)
<b>Quack Shot</b> №29 c. 36 (O) №36 c. 91 (HF) №37 c. 85 (HF)	<b>Shogun</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Shogun</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Sonic 3</b> №24 c. 92 (HF) №28 c. 84 (HF) №41 c. 84 (HF)	<b>Street Fighter 3. Special Champion Edition</b> №23 c. 93 (HF)	<b>Super Street Fighter 2 Turbo</b> №41 c. 83 (HF)	<b>Turrican</b> №30 c. 91 (HF)	<b>World Heroes</b> №27 c. 38 (HF)	<b>World of Illusion</b> №26 c. 91 (HF) №31 c. 89 (HF)
<b>Quad Challenge</b> №37 c. 84 (HF)	<b>Shogun</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Shogun</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Sonic 3</b> №24 c. 92 (HF) №28 c. 84 (HF) №41 c. 84 (HF)	<b>Street Fighter 3. Special Champion Edition</b> №23 c. 93 (HF)	<b>Super Street Fighter 2 Turbo</b> №41 c. 83 (HF)	<b>Urbanscape</b> №29 c. 91 (HF)	<b>World Heroes</b> №27 c. 38 (HF)	<b>World of Illusion</b> №26 c. 91 (HF) №31 c. 89 (HF)
<b>Queen of the Road</b> №29 c. 90 (HF) №30 c. 90 (HF)	<b>Shogun</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Shogun</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Sonic 3</b> №24 c. 92 (HF) №28 c. 84 (HF) №41 c. 84 (HF)	<b>Street Fighter 3. Special Champion Edition</b> №23 c. 93 (HF)	<b>Super Street Fighter 2 Turbo</b> №41 c. 83 (HF)	<b>Virtua Fighter 2</b> №34 c. 55 (O) №34 c. 90 (HF) №43 c. 88 (HF) №43 c. 89 (HF)	<b>World Heroes</b> №27 c. 38 (HF)	<b>World of Illusion</b> №26 c. 91 (HF) №31 c. 89 (HF)
<b>Radical Rex</b> №30 c. 90 (HF) №34 c. 89 (HF)	<b>Shogun</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Shogun</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Sonic 3</b> №24 c. 92 (HF) №28 c. 84 (HF) №41 c. 84 (HF)	<b>Street Fighter 3. Special Champion Edition</b> №23 c. 93 (HF)	<b>Super Street Fighter 2 Turbo</b> №41 c. 83 (HF)	<b>Virtua Fighting</b> №41 c. 83 (HF) №43 c. 89 (HF)	<b>World Heroes</b> №27 c. 38 (HF)	<b>World of Illusion</b> №26 c. 91 (HF) №31 c. 89 (HF)
<b>Rampart</b> №39 c. 46 (O)	<b>Shogun</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Shogun</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Sonic 3</b> №24 c. 92 (HF) №28 c. 84 (HF) №41 c. 84 (HF)	<b>Street Fighter 3. Special Champion Edition</b> №23 c. 93 (HF)	<b>Super Street Fighter 2 Turbo</b> №41 c. 83 (HF)	<b>Warriors of Rome</b> №34 c. 90 (HF) №38 c. 85 (HF)	<b>World Heroes</b> №27 c. 38 (HF)	<b>World of Illusion</b> №26 c. 91 (HF) №31 c. 89 (HF)

## Раздел 3. Игры для Super Nintendo

<b>Acraiser</b> №32 c. 90 (HF)	<b>Best of the Best</b> №38 c. 86 (HF)	<b>Demon's Crest</b> №32 c. 91 (HF)	<b>Fatal Fury Special</b> №34 c. 28 (O)	<b>Joe and Mac 2: Lost in the Tropics</b> №37 c. 86 (HF)	<b>Mega Man X</b> №29 c. 92 (HF) №31 c. 91 (HF)	<b>The Peace Keepers</b> №29 c. 91 (HF)	<b>Robocop 3</b> №37 c. 86 (HF)	<b>Street Fighter Alpha 2</b> №38 c. 84 (HF)
<b>Acraiser 2</b> №30 c. 92 (HF) №31 c. 91 (HF) №32 c. 90 (HF)	<b>Biker Mice From Mars</b> №30 c. 56 (O) №35 c. 91 (HF)	<b>Desert Strike</b> №27 c. 92 (HF) №29 c. 92 (HF)	<b>FIFA Soccer</b> №43 c. 90 (HF)	<b>Judge Dredd</b> №24 c. 91 (HF) №35 c. 91 (HF) №40 c. 90 (HF)	<b>Metal Combat. Falcon's Revenge</b> №28 c. 92 (HF)	<b>Pilotwings</b> №31 c. 91 (HF)	<b>Robocop vs Terminator</b> №25 c. 92 (HF) №27 c. 92 (HF) №33 c. 91 (HF)	<b>Street Fighter 2 Turbo</b> №28 c. 92 (HF) №34 c. 92 (HF) №40 c. 85 (HF)
<b>Addams Family</b> №36 c. 91 (HF)	<b>Blazing Skies</b> №40 c. 85 (HF)	<b>D-Force</b> №36 c. 91 (HF)	<b>Final Fight</b> №29 c. 92 (HF)	<b>Jurassic Park. Part 2: The Chaos Continues</b> №39 c. 89 (HF) №41 c. 62 (O)	<b>Michael Jordan. Chaos in the Windy City</b> №25 c. 92 (HF) №26 c. 92 (HF) №30 c. 92 (HF) №31 c. 91 (HF) №36 c. 52 (O)	<b>Pink Goes to Hollywood</b> №36 c. 91 (HF)	<b>Robocop vs Terminator</b> №25 c. 92 (HF) №27 c. 92 (HF) №33 c. 91 (HF)	<b>Street Racer</b> №28 c. 92 (HF) №34 c. 92 (HF) №40 c. 85 (HF)
<b>Addams Family Values</b> №35 c. 32 (O)	<b>The Blues Brothers</b> №34 c. 92 (HF)	<b>Dinosaurs</b> №28 c. 91 (HF) №31 c. 91 (HF)	<b>Final Fight 2</b> №28 c. 62 (O) №28 c. 92 (HF)	<b>Kablooney</b> №32 c. 90 (HF) №36 c. 91 (HF)	<b>Mickey Mania</b> №22 c. 93 (HF)	<b>Pipe Dream</b> №35 c. 91 (HF)	<b>Robocop vs Terminator</b> №25 c. 92 (HF) №27 c. 92 (HF) №33 c. 91 (HF)	<b>Stunt Race FX</b> №33 c. 91 (HF)
<b>Adventure Island</b> №36 c. 91 (HF)	<b>Bonkers</b> №25 c. 36 (O)	<b>Donkey Kong Country</b> №21 c. 85 (HF) №22 c. 93 (HF) №22 c. 94 (HF) №24 c. 92 (HF) №25 c. 92 (HF) №26 c. 92 (HF)	<b>Final Fight 3</b> №30 c. 51 (O) №35 c. 86 (HF)	<b>Karnov</b> №34 c. 92 (HF)	<b>Mighty Morphin Power Rangers: Fighting Edition</b> №29 c. 92 (HF) №31 c. 91 (HF) №39 c. 89 (HF)	<b>Pitfall</b> №25 c. 88 (HF) №32 c. 91 (HF)	<b>Robocop vs Terminator</b> №25 c. 92 (HF) №27 c. 92 (HF) №33 c. 91 (HF)	<b>Super Battleship</b> №30 c. 92 (HF)
<b>Aero the Acro-Bat</b> №38 c. 86 (HF)	<b>Boxing Legend of the Ring</b> №37 c. 86 (HF)	<b>Donkey Kong 2. Diddy's Kong Quest</b> №26 c. 62 (O) (начало) №27 c. 63 (O) (окончание)	<b>Final Fight 3</b> №30 c. 51 (O) №35 c. 86 (HF)	<b>MLBPA Baseball</b> №32 c. 91 (HF)	<b>Mortal Kombat</b> №28 c. 92 (HF) №35 c. 26 (O)	<b>Rocky's Modern Life</b> №30 c. 92 (HF)	<b>Robocop vs Terminator</b> №25 c. 92 (HF) №27 c. 92 (HF) №33 c. 91 (HF)	<b>Street Racer</b> №28 c. 92 (HF) №34 c. 92 (HF) №40 c. 85 (HF)
<b>Aladdin</b> №23 c. 94 (HF) №29 c. 92 (HF)	<b>Brett Hull Hockey '95</b> №36 c. 44 (O)	<b>Donkey Kong Country 3. Dixie Kong Double Trouble</b> №31 c. 5 (O) №33 c. 91 (HF) №42 c. 89 (HF)	<b>Fireproof 2000</b> №36 c. 91 (HF)	<b>Mr. Nutz</b> №25 c. 70 (O)	<b>Mortal Kombat 3</b> №22 c. 48 (HF) №23 c. 88 (HF) №24 c. 87 (HF)	<b>Rocky Rodent</b> №37 c. 86 (HF)	<b>Robocop vs Terminator</b> №25 c. 92 (HF) №27 c. 92 (HF) №33 c. 91 (HF)	<b>Super Battle Tank</b> №25 c. 92 (HF)
<b>Alfred Chicken</b> №37 c. 86 (HF)	<b>Bubsy in Claws</b> №21 c. 87 (HF)	<b>Donkey Kong Country 3. Dixie Kong Double Trouble</b> №31 c. 5 (O) №33 c. 91 (HF) №42 c. 89 (HF)	<b>First Samurai</b> №37 c. 86 (HF)	<b>Musya</b> №40 c. 85 (HF)	<b>Mr. Nutz</b> №25 c. 70 (O)	<b>Sailor Moon R</b> №34 c. 24 (O)	<b>Robocop vs Terminator</b> №25 c. 92 (HF) №27 c. 92 (HF) №33 c. 91 (HF)	<b>Super Battle Tank 2</b> №32 c. 91 (HF)
<b>Alien 3</b> №26 c. 92 (HF) №33 c. 91 (HF)	<b>Bubsy 2</b> №39 c. 89 (HF)	<b>Donkey Kong Country 3. Dixie Kong Double Trouble</b> №31 c. 5 (O) №33 c. 91 (HF) №42 c. 89 (HF)	<b>Flashback</b> №25 c. 61 (O) №26 c. 92 (HF)	<b>NBA JAM</b> №30 c. 87 (HF)	<b>NBA JAM Tournament Edition</b> №30 c. 87 (HF)	<b>Samurai Spirits</b> №28 c. 60 (O)	<b>Robocop vs Terminator</b> №25 c. 92 (HF) №27 c. 92 (HF) №33 c. 91 (HF)	<b>Super Bomberman</b> №28 c. 92 (HF)
<b>Alien vs Predator</b> №27 c. 92 (HF)	<b>Cal Ripken Jr Baseball</b> №39 c. 89 (HF)	<b>Donkey Kong Country 3. Dixie Kong Double Trouble</b> №31 c. 5 (O) №33 c. 91 (HF) №42 c. 89 (HF)	<b>Frantic Flea</b> №31 c. 91 (HF)	<b>Network Q Rally</b> №35 c. 91 (HF)	<b>NHL-96</b> №23 c. 92 (HF) №27 c. 72 (O) №29 c. 91 (HF) №33 c. 91 (HF)	<b>Separation Anxiety</b> №28 c. 92 (HF)	<b>Robocop vs Terminator</b> №25 c. 92 (HF) №27 c. 92 (HF) №33 c. 91 (HF)	<b>Super Bomberman 2</b> №40 c. 85 (HF)
<b>Another World</b> №27 c. 92 (HF) №28 c. 91 (HF)	<b>Cacoma Knight in Bizzyland</b> №40 c. 85 (HF)	<b>Donkey Kong Country 3. Dixie Kong Double Trouble</b> №31 c. 5 (O) №33 c. 91 (HF) №42 c. 89 (HF)	<b>Fun'n Games: Paint, Games, Music, Style</b> №46 c. 74 (O)	<b>NHL-97</b> №23 c. 91 (HF)	<b>Ninja Warriors</b> №29 c. 92 (HF) №30 c. 92 (HF) №35 c. 26 (O)	<b>Shogun</b> №21 c. 87 (HF) №29 c. 91 (HF)	<b>Robocop vs Terminator</b> №25 c. 92 (HF) №27 c. 92 (HF) №33 c. 91 (HF)	<b>Super Bomberman 2</b> №40 c. 85 (HF)
<b>Asterix &amp; Obelix</b> №23 c. 68 (O) №29 c. 92 (HF)	<b>Cameltry</b> №40 c. 85 (HF)	<b>Donkey Kong Country 3. Dixie Kong Double Trouble</b> №31 c. 5 (O) №33 c. 91 (HF) №42 c. 89 (HF)	<b>F-Zero</b> №35 c. 91 (HF)	<b>On the Ball</b> №35 c. 91 (HF)	<b>Outlander</b> №31 c. 91 (HF)	<b>Smash TV</b> №37 c. 86 (HF) №38 c. 86 (HF)	<b>Robocop vs Terminator</b> №25 c. 92 (HF) №27 c. 92 (HF) №33 c. 91 (HF)	<b>Super Bomberman 2</b> №40 c. 85 (HF)
<b>Axelay</b> №27 c. 91 (HF)	<b>Captain Commando</b> №31 c. 14 (O)	<b>Donkey Kong Country 3. Dixie Kong Double Trouble</b> №31 c. 5 (O) №33 c. 91 (HF) №42 c. 89 (HF)	<b>Goof Patrol</b> №35 c. 91 (HF)	<b>Outlander</b> №31 c. 91 (HF)	<b>Pac-Man 2: The New Adventures</b> №31 c. 91 (HF) №32 c. 91 (HF)	<b>Soccer Kid</b> №39 c. 89 (HF)	<b>Robocop vs Terminator</b> №25 c. 92 (HF) №27 c. 92 (HF) №33 c. 91 (HF)	<b>Super Bomberman 2</b> №40 c. 85 (HF)
<b>Barkley Shut up and Jam</b> №31 c. 91 (HF)	<b>Choplifter 3</b> №25 c. 92 (HF) №30 c. 92 (HF)	<b>Donkey Kong Country 3. Dixie Kong Double Trouble</b> №31 c. 5 (O) №33 c. 91 (HF) №42 c. 89 (HF)	<b>Gods</b> №27 c. 91 (HF)	<b>Paperboy 2</b> №38 c. 86 (HF)	<b>Paperboy 2</b> №38 c. 86 (HF)	<b>Sonic the Blastman</b> №43 c. 90 (HF)	<b>Robocop vs Terminator</b> №25 c. 92 (HF) №27 c. 92 (HF) №33 c. 91 (HF)	<b>Super Bomberman 2</b> №40 c. 85 (HF)
<b>Batman Forever</b> №42 c. 89 (HF)	<b>Clayfighter 2: Judgment Clay</b> №43 c. 90 (HF)	<b>Donkey Kong Country 3. Dixie Kong Double Trouble</b> №31 c. 5 (O) №33 c. 91 (HF) №42 c. 89 (HF)	<b>Goof Troop</b> №30 c. 42 (O)	<b>Red October</b> №37 c. 86 (HF)	<b>Red October</b> №37 c. 86 (HF)	<b>Sonic the Hedgehog</b> №33 c. 29 (O)	<b>Robocop vs Terminator</b> №25 c. 92 (HF) №27 c. 92 (HF) №33 c. 91 (HF)	<b>Super Bomberman 2</b> №40 c. 85 (HF)
<b>Batman Returns</b> №22 c. 93 (HF) №23 c. 94 (HF) №27 c. 91 (HF)	<b>Cool Spot</b> №36 c. 91 (HF) №37 c. 86 (HF)	<b>Donkey Kong Country 3. Dixie Kong Double Trouble</b> №31 c. 5 (O) №33 c. 91 (HF) №42 c. 89 (HF)	<b>Hagane</b> №29 c. 91 (HF)	<b>Red October</b> №37 c. 86 (HF)	<b>Red October</b> №37 c. 86 (HF			



<b>Super Return of the Jedi</b> №21 c. 63 (O) (начало) №22 c. 59 (O) (окончание)	<b>Taz-Mania</b> №32 c. 90 (HPI)	<b>Tiny Toon. Buster Busts Loose</b> №26 c. 92 (HPI)	<b>Total Carnage</b> №28 c. 92 (HPI)	<b>Uni Racers</b> №31 c. 91 (HPI) №42 c. 89 (HPI)	<b>№27 c. 92 (HPI) №27 c. 80 (O) №29 c. 64 (O)</b>	<b>Wild Guns</b> №27 c. 80 (O) №27 c. 92 (HPI)	<b>WWW Wrestle Mania: The Arcade Game</b> №39 c. 89 (HPI)	<b>Zelda 3</b> №34 c. 92 (HPI)
<b>Super Tennis</b> №29 c. 92 (HPI)	<b>The Terminator</b> №42 c. 68 (O)	<b>TMNT Tournament Fighters</b> №21 c. 87 (HPI) №26 c. 92 (HPI) №29 c. 92 (HPI)	<b>Toy Story</b> №27 c. 37 (HPI)	<b>Universal Soldier</b> №37 c. 86 (HPI)	<b>Warlock</b> №40 c. 85 (HPI)	<b>Wing Commander</b> №23 c. 58 (O) №37 c. 86 (HPI) №41 c. 84 (HPI)	<b>Yogy Bear</b> №41 c. 84 (HPI)	<b>Squirrel</b> №30 c. 91 (HPI) №34 c. 92 (HPI)
<b>Super Turrican</b> №32 c. 91 (HPI)	<b>Test Drive 2</b> №38 c. 86 (HPI)	<b>Tom and Jerry</b> №37 c. 86 (HPI) №39 c. 89 (HPI) №41 c. 84 (HPI)	<b>Trolls</b> №37 c. 86 (HPI)	<b>Urban Strike</b> №27 c. 88 (O) №28 c. 54 (O)	<b>Warp Speed</b> №38 c. 86 (HPI)	<b>Wiz'n'Liz</b> №35 c. 91 (HPI)	<b>Yoshi's Island</b> №24 c. 59 (O) №32 c. 91 (HPI) №33 c. 91 (HPI)	<b>Zombies Ate my Neighbors</b> №30 c. 92 (HPI) №31 c. 91 (HPI)
<b>Super Valis IV</b> №37 c. 86 (HPI)	<b>Tetris</b> №22 c. 78 (A) (15 ирп)	<b>Twin Bees Adventures: The Rainbow Bell</b> №29 c. 70 (O)	<b>Tuff E Nuff</b> №39 c. 89 (HPI)	<b>Val d'Isere Championship</b> №21 c. 68 (O)	<b>Water World</b> №33 c. 91 (HPI) №34 c. 92 (HPI) №35 c. 91 (HPI)	<b>Wizzard of Oz</b> №36 c. 92 (HPI)	<b>Wolfenstein 3D</b> №28 c. 92 (HPI)	<b>Zoo!</b> №26 c. 92 (HPI) №36 c. 91 (HPI)
<b>Syndicate</b> №24 c. 62 (O) №25 c. 92 (HPI)	<b>Thunder Spirits</b> №37 c. 86 (HPI)	<b>Ultimate Mortal Kombat 3</b> №30 c. 5 (O)	<b>Val d'Isere Championship</b> №21 c. 68 (O)	<b>Virtual Bart</b> №29 c. 66 (O)	<b>Weaponlord</b> №23 одложка (A) №26 c. 70 (O) №35 c. 91 (HPI)	<b>Wolvenstein 3D</b> №28 c. 92 (HPI)	<b>Yoshi's Safari</b> №40 c. 85 (HPI)	
<b>T2. The Arcade Game</b> №43 c. 70 (O)	<b>Tin Tin in Tibet</b> №41 c. 84 (HPI)			<b>Vortex</b> №27 c. 92 (HPI)				

### Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

<b>2 Xtreme</b> №38 c. 87 (HPI)	<b>Cardinal Syn</b> №41 c. 34 (O) №42 c. 90 (HPI) №43 c. 90 (HPI)	<b>Darkstalkers: Jedah's Damnation</b> №36 c. 6 (A)	<b>Formula 1 Championship Edition</b> №36 c. 14 (A) №36 c. 18 (O) №39 c. 90 (HPI) №41 c. 86 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	<b>Koudelka</b> №43 c. 37 (A)	<b>NHL Breakaway 98</b> №39 c. 90 (HPI)	<b>Rapid Racer</b> №40 c. 86 (HPI) №42 c. 90 (HPI)	<b>Soviet Strike</b> №30 c. 14 (A) №31 c. 22 (O) №33 c. 92 (HPI) №34 c. 92 (HPI) №42 c. 91 (HPI)	<b>Toca: Touring Car Championship</b> №30 c. 90 (HPI)
<b>Ace Combat</b> №43 c. 90 (HPI)	<b>Cart World Series</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Darkstalkers 3</b> №42 c. 13 (O)	<b>Front Mission 2</b> №36 c. 28 (A)	<b>Krazy Ivan</b> №32 c. 92 (HPI)	<b>NHL Powerplay 98</b> №39 c. 90 (HPI)	<b>The Raven Project</b> №40 c. 87 (HPI)	<b>ToGo Max</b> №36 c. 12 (A)	
<b>Ace Combat 2</b> №34 c. 21 (O)	<b>Cheesy</b> №38 c. 87 (HPI)	<b>Dead or Alive</b> №42 c. 90 (HPI)	<b>Gamera 2000</b> №43 c. 8 (A)	<b>Legend of Legaia</b> №43 c. 18 (O)	<b>Nightmare Creatures</b> №36 c. 22 (A) №38 c. 88 (HPI) №39 c. 90 (HPI)	<b>Rayman</b> №35 c. 92 (HPI)	<b>Tokyo Highway Battle</b> №32 c. 92 (HPI)	
<b>Adidas Power Soccer</b> №37 c. 26 (O) №37 c. 87 (HPI)	<b>Choro Q 2</b> №36 c. 15 (A)	<b>Deathtrap Dungeon</b> №43 c. 92 (HPI)	<b>GeX</b> №37 c. 87 (HPI) №39 c. 90 (HPI) №40 c. 87 (HPI) №41 c. 86 (HPI)	<b>Lethal Enforcers I-II</b> №35 c. 8 (A) №35 c. 92 (HPI)	<b>Nitoshinden</b> №31 c. 27 (A)	<b>Ray Storm</b> №35 c. 28 (A)	<b>Tomb Raider</b> №32 c. 92 (HPI) №35 c. 92 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	
<b>The Adventures of Lomax</b> №36 c. 92 (HPI) №37 c. 87 (HPI)	<b>Codename: Tenka (Lifeforce Tenka)</b> №39 c. 90 (HPI)	<b>Deconstruction Derby 2</b> №36 c. 92 (HPI) №38 c. 88 (HPI) №41 c. 86 (HPI)	<b>Marvel Super Heroes vs Street Fighter</b> №36 c. 6 (A)	<b>Lone Soldier</b> №43 c. 91 (HPI)	<b>Norse by Norsewest</b> №35 c. 17 (O) №35 c. 92 (HPI)	<b>Red Asphalt</b> №38 c. 16 (O)	<b>Tomb Raider 2</b> №38 c. 87 (HPI) №43 c. 92 (HPI)	
<b>Agent Armstrong</b> №43 c. 92 (HPI)	<b>Collego Slam</b> №37 c. 87 (HPI)	<b>Diablo</b> №38 c. 30 (O)	<b>The Lost Vikings 2</b> №42 c. 90 (HPI)	<b>The Lost World</b> №35 c. 8 (A) №36 c. 92 (HPI)	<b>Novastar</b> №43 c. 91 (HPI)	<b>Re-loaded</b> №32 c. 92 (HPI) №36 c. 92 (HPI)	<b>Total Eclipse Turbo</b> №43 c. 91 (HPI)	
<b>Agile Warrior F-11X</b> №34 c. 92 (HPI) №35 c. 92 (HPI) №36 c. 92 (HPI) №37 c. 87 (HPI)	<b>Colonization</b> №41 c. 86 (HPI)	<b>Discworld 2: Mortality Bytes</b> №43 c. 24 (O) (начало)	<b>Marvel Super Heroes vs Street Fighter EX Edition</b> №42 c. 14 (O)	<b>Lunar — Silver Star Story</b> №37 c. 28 (A)	<b>Nuclear Strike</b> №40 c. 87 (HPI)	<b>Resident Evil</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Treasures of the Deep</b> №42 c. 91 (HPI)	
<b>Alien Trilogy</b> №43 c. 90 (HPI)	<b>Command &amp; Conquer</b> №33 c. 8 (O) №34 c. 92 (HPI) №36 c. 92 (HPI) №37 c. 87 (HPI) №38 c. 88 (HPI) №41 c. 86 (HPI)	<b>Disruptor</b> №37 c. 87 (HPI)	<b>MDK</b> №36 c. 30 (A)	<b>Marvel Super Heroes vs Street Fighter EX Edition</b> №42 c. 14 (O)	<b>Oddworld: Abe's Odyssey</b> №36 c. 92 (HPI) №42 c. 90 (HPI)	<b>Resident Evil 2</b> №38 c. 18 (O) (начало) №39 c. 16 (O) (окончание) №40 c. 86 (HPI) №41 c. 86 (HPI)	<b>Triple Play 98</b> №35 c. 9 (A)	
<b>Allied General</b> №31 c. 27 (A)	<b>Command &amp; Conquer: Red Alert</b> №38 c. 98 (HPI) №41 c. 85 (HPI)	<b>Dragon Ball Z: Final Bout</b> №39 c. 36 (O)	<b>Mass Destruction</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Overblood</b> №34 c. 8 (A)	<b>Off-World Interceptor Extreme</b> №41 c. 86 (HPI)	<b>Resident Evil 2 (демоверсия)</b> №38 c. 90 (O)	<b>Twisted Metal</b> №38 c. 88 (HPI) №38 c. 88 (HPI)	
<b>Alundra</b> №37 c. 32 (A) №42 c. 36 (O)	<b>Contra. Legacy of War</b> №31 c. 19 (O) №32 c. 92 (HPI) №43 c. 92 (HPI)	<b>Dragon Heart: Fire &amp; Steel</b> №42 c. 90 (HPI)	<b>Mech Warrior 2</b> №34 c. 9 (A)	<b>Pandemonium!</b> №33 c. 11 (O) №36 c. 92 (HPI) №39 c. 91 (HPI) №41 c. 85 (HPI)	<b>Ogre Battle: The March of the Black Queen</b> №36 c. 29 (HPI) №40 c. 86 (HPI) №41 c. 85 (HPI)	<b>Resident Evil 2</b> №38 c. 18 (O) (начало) №39 c. 16 (O) (окончание) №40 c. 86 (HPI) №41 c. 86 (HPI)	<b>Twisted Metal 2</b> №30 c. 16 (A) №31 c. 92 (HPI) №33 c. 92 (HPI) №39 c. 91 (HPI) №40 c. 86 (HPI) №41 c. 86 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	
<b>Apocalypse</b> №43 c. 37 (A) №43 c. 91 (HPI)	<b>Contra. Legacy of War</b> №31 c. 19 (O) №32 c. 92 (HPI) №43 c. 92 (HPI)	<b>Dragon Quest VIII: Journey of the Divine Prince</b> №42 c. 90 (HPI)	<b>MDK 2</b> №34 c. 9 (A)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Parasite Eve</b> №37 c. 29 (A) №39 c. 31 (O) (начало) №40 c. 20 (O) (окончание) №43 c. 91 (HPI)	<b>Resident Evil 2. Dual Shock Version</b> №43 c. 90 (HPI)	<b>Twisted Metal 2 — Русская Версия</b> №38 c. 38 (O)	
<b>Arc the Lad 2</b> №36 c. 11 (O)	<b>Contra. Legacy of War</b> №31 c. 19 (O) №32 c. 92 (HPI) №43 c. 92 (HPI)	<b>Duke Nukem 3D: Total Meltdown</b> №37 c. 32 (A) №41 c. 26 (O) №41 c. 85 (HPI) №42 c. 91 (HPI) №43 c. 90 (HPI)	<b>Metal Gear Solid</b> №37 c. 28 (A) №40 c. 9 (A) №42 c. 18 (O) №42 c. 85 (HPI) №43 c. 90 (HPI)	<b>Parasite Eve</b> №37 c. 29 (A) №39 c. 31 (O) (начало) №40 c. 20 (O) (окончание) №43 c. 91 (HPI)	<b>Overblood</b> №34 c. 8 (A)	<b>Return Fire</b> №38 c. 88 (HPI)	<b>Twisted Metal 3</b> №42 c. 31 (O) №37 c. 87 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	
<b>Armored Core</b> №42 c. 91 (HPI)	<b>Contra. Legacy of War</b> №31 c. 19 (O) №32 c. 92 (HPI) №43 c. 92 (HPI)	<b>Gran Turismo</b> №43 c. 92 (HPI)	<b>Metal Gear Solid 2</b> №34 c. 9 (A)	<b>Perfect Weapon</b> №33 c. 92 (HPI)	<b>Pandemonium!</b> №33 c. 11 (O) №36 c. 92 (HPI) №39 c. 91 (HPI) №41 c. 85 (HPI)	<b>Revelations Series: Persona</b> №32 c. 20 (A)	<b>Vandal Hearts</b> №35 c. 18 (O) №33 c. 91 (HPI)	
<b>Armored Troopers Votoms</b> №37 c. 30 (A)	<b>Contra. Legacy of War</b> №31 c. 19 (O) №32 c. 92 (HPI) №43 c. 92 (HPI)	<b>Gunship</b> №32 c. 92 (HPI)	<b>Megaman Neo</b> №37 c. 29 (A)	<b>Phiosoma</b> №40 c. 87 (HPI)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Revolution X</b> №28 c. стр. одложки (A)	<b>View Point</b> №39 c. 90 (HPI) №41 c. 86 (HPI)	
<b>Assault Rigs</b> №38 c. 88 (HPI) №40 c. 87 (HPI)	<b>Contra. Legacy of War</b> №31 c. 19 (O) №32 c. 92 (HPI) №43 c. 92 (HPI)	<b>Hard Rock Cab</b> №33 c. 21 (A)	<b>Megaman Neo</b> №37 c. 29 (A)	<b>Pit Bull</b> №40 c. 87 (HPI) №41 c. 86 (HPI)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>View Point</b> №39 c. 90 (HPI) №41 c. 86 (HPI)	
<b>Auto Destruct</b> №40 c. 86 (HPI) №41 c. 85 (HPI)	<b>Contra. Legacy of War</b> №31 c. 19 (O) №32 c. 92 (HPI) №43 c. 92 (HPI)	<b>Hercules Action Game</b> №38 c. 10 (O) №40 c. 86 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	<b>Metal Gear Solid</b> №37 c. 28 (A) №40 c. 9 (A) №42 c. 18 (O) №42 c. 85 (HPI) №43 c. 90 (HPI)	<b>Plasma Sword: Nightmare of Bilstein</b> №40 c. 9 (A)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>Vigilante 8</b> №41 c. 38 (O) №41 c. 85 (HPI) №42 c. 90 (HPI)	
<b>Batman Forever the Arcade Game</b> №31 c. 18 (O)	<b>Contra. Legacy of War</b> №31 c. 19 (O) №32 c. 92 (HPI) №43 c. 92 (HPI)	<b>The Hive</b> №34 c. 92 (HPI)	<b>Metal Gear Solid</b> №37 c. 28 (A) №40 c. 9 (A) №42 c. 18 (O) №42 c. 85 (HPI) №43 c. 90 (HPI)	<b>Plasma Sword: Nightmare of Bilstein</b> №40 c. 9 (A)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>The Vision of Escaflowne</b> №37 c. 30 (A)	
<b>Batman &amp; Robin</b> №40 c. 30 (O)	<b>Contra. Legacy of War</b> №31 c. 19 (O) №32 c. 92 (HPI) №43 c. 92 (HPI)	<b>Hyper Formation Soccer</b> №36 c. 92 (HPI) №39 c. 90 (HPI)	<b>Metal Slug</b> №35 c. 13 (O)	<b>Phiosoma</b> №40 c. 87 (HPI)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>V-Rally</b> №39 c. 90 (HPI) №40 c. 87 (HPI) №41 c. 85 (HPI)	
<b>Battle Arena Toshinden 2</b> №38 c. 88 (HPI)	<b>Contra. Legacy of War</b> №31 c. 19 (O) №32 c. 92 (HPI) №43 c. 92 (HPI)	<b>Impact Racing</b> №36 c. 14 (A)	<b>Mortal Kombat 4</b> №39 c. 7 (O) №42 c. 91 (HPI) №43 c. 92 (HPI)	<b>Pit Bull</b> №40 c. 87 (HPI) №41 c. 86 (HPI)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>V-Tennis</b> №43 c. 92 (HPI)	
<b>Battle Arena Toshinden 3</b> №33 c. 19 (O)	<b>Contra. Legacy of War</b> №31 c. 19 (O) №32 c. 92 (HPI) №43 c. 92 (HPI)	<b>Incredible Hulk</b> №37 c. 87 (HPI)	<b>Mortal Kombat Trilogy</b> №30 c. 17 (A) №31 c. 92 (HPI) №38 c. 88 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	<b>Plasma Sword: Nightmare of Bilstein</b> №40 c. 9 (A)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>Warcraft II: The Dark Saga</b> №35 c. 14 (O) №36 c. 92 (HPI) №37 c. 87 (HPI) №39 c. 90 (HPI) №40 c. 87 (HPI) №41 c. 85 (HPI) №42 c. 32 (O)	
<b>Battlestations</b> №33 c. 21 (A)	<b>Contra. Legacy of War</b> №31 c. 19 (O) №32 c. 92 (HPI) №43 c. 92 (HPI)	<b>In the Hunt</b> №37 c. 87 (HPI)	<b>Mortal Kombat Trilogy</b> №30 c. 17 (A) №31 c. 92 (HPI) №38 c. 88 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	<b>Phiosoma</b> №40 c. 87 (HPI)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>War Gods</b> №35 c. 24 (O) №36 c. 16 (O) №38 c. 87 (HPI) №39 c. 90 (HPI)	
<b>Beast Wars</b> №43 c. 92 (HPI)	<b>Contra. Legacy of War</b> №31 c. 19 (O) №32 c. 92 (HPI) №43 c. 92 (HPI)	<b>Iron and Blood: Warriors of Ravenloft</b> №37 c. 17 (O) №38 c. 88 (HPI)	<b>Mortal Kombat Trilogy</b> №30 c. 17 (A) №31 c. 92 (HPI) №38 c. 88 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	<b>Pit Bull</b> №40 c. 87 (HPI) №41 c. 86 (HPI)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>Warhammer: The Dark Omen</b> №40 c. 18 (O)	
<b>Bio Freaks</b> №42 c. 90 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	<b>Contra. Legacy of War</b> №31 c. 19 (O) №32 c. 92 (HPI) №43 c. 92 (HPI)	<b>Jet Moto (Jet Racer)</b> №36 c. 13 (A)	<b>Mortal Kombat Trilogy</b> №30 c. 17 (A) №31 c. 92 (HPI) №38 c. 88 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	<b>Plasma Sword: Nightmare of Bilstein</b> №40 c. 9 (A)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>Warhammer: Shadow of the Horned Rat</b> №33 c. 10 (O)	
<b>Black Dawn</b> №38 c. 88 (HPI)	<b>Contra. Legend of the Gobbos</b> №39 c. 90 (HPI)	<b>Jet Moto 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Mortal Kombat Trilogy</b> №30 c. 17 (A) №31 c. 92 (HPI) №38 c. 88 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	<b>Phiosoma</b> №40 c. 87 (HPI)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>Warhammer: The Dark Omen</b> №40 c. 18 (O)	
<b>Blast Chamber</b> №34 c. 92 (HPI) №36 c. 92 (HPI)	<b>Contra. Legend of the Gobbos</b> №39 c. 90 (HPI)	<b>Johnny Bazookatone</b> №43 c. 91 (HPI)	<b>Mortal Kombat Trilogy</b> №30 c. 17 (A) №31 c. 92 (HPI) №38 c. 88 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	<b>Pit Bull</b> №40 c. 87 (HPI) №41 c. 86 (HPI)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>Warhammer: Shadow of the Horned Rat</b> №33 c. 10 (O)	
<b>Blood Omen: the Legacy of Kain</b> №37 c. 87 (HPI)	<b>Contra. Legend of the Gobbos</b> №39 c. 90 (HPI)	<b>Jet Moto 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Mortal Kombat Trilogy</b> №30 c. 17 (A) №31 c. 92 (HPI) №38 c. 88 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	<b>Plasma Sword: Nightmare of Bilstein</b> №40 c. 9 (A)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>Warhammer: Shadow of the Horned Rat</b> №33 c. 10 (O)	
<b>Bloody Roar</b> №40 c. 87 (HPI)	<b>Contra. Legend of the Gobbos</b> №39 c. 90 (HPI)	<b>Jet Moto 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Mortal Kombat Trilogy</b> №30 c. 17 (A) №31 c. 92 (HPI) №38 c. 88 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	<b>Phiosoma</b> №40 c. 87 (HPI)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>Warhammer: Shadow of the Horned Rat</b> №33 c. 10 (O)	
<b>Bogey Dead 6</b> №34 c. 92 (HPI) №43 c. 90 (HPI)	<b>Contra. Legend of the Gobbos</b> №39 c. 90 (HPI)	<b>Jet Moto 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Mortal Kombat Trilogy</b> №30 c. 17 (A) №31 c. 92 (HPI) №38 c. 88 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	<b>Pit Bull</b> №40 c. 87 (HPI) №41 c. 86 (HPI)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>Warhammer: Shadow of the Horned Rat</b> №33 c. 10 (O)	
<b>Brahma Force</b> №34 c. 8 (A)	<b>Contra. Legend of the Gobbos</b> №39 c. 90 (HPI)	<b>Jet Moto 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Mortal Kombat Trilogy</b> №30 c. 17 (A) №31 c. 92 (HPI) №38 c. 88 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	<b>Plasma Sword: Nightmare of Bilstein</b> №40 c. 9 (A)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>Warhammer: Shadow of the Horned Rat</b> №33 c. 10 (O)	
<b>Broken Helix</b> №34 c. 16 (O)	<b>Contra. Legend of the Gobbos</b> №39 c. 90 (HPI)	<b>Jet Moto 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Mortal Kombat Trilogy</b> №30 c. 17 (A) №31 c. 92 (HPI) №38 c. 88 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	<b>Phiosoma</b> №40 c. 87 (HPI)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>Warhammer: Shadow of the Horned Rat</b> №33 c. 10 (O)	
<b>Bubby 3D</b> №36 c. 92 (HPI)	<b>Contra. Legend of the Gobbos</b> №39 c. 90 (HPI)	<b>Jet Moto 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Mortal Kombat Trilogy</b> №30 c. 17 (A) №31 c. 92 (HPI) №38 c. 88 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	<b>Pit Bull</b> №40 c. 87 (HPI) №41 c. 86 (HPI)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>Warhammer: Shadow of the Horned Rat</b> №33 c. 10 (O)	
<b>Burning Road</b> №36 c. 14 (A)	<b>Contra. Legend of the Gobbos</b> №39 c. 90 (HPI)	<b>Jet Moto 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Mortal Kombat Trilogy</b> №30 c. 17 (A) №31 c. 92 (HPI) №38 c. 88 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	<b>Plasma Sword: Nightmare of Bilstein</b> №40 c. 9 (A)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>Warhammer: Shadow of the Horned Rat</b> №33 c. 10 (O)	
<b>Bushido Blade</b> №33 c. 12 (O)	<b>Contra. Legend of the Gobbos</b> №39 c. 90 (HPI)	<b>Jet Moto 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Mortal Kombat Trilogy</b> №30 c. 17 (A) №31 c. 92 (HPI) №38 c. 88 (HPI) №43 c. 91 (HPI)	<b>Phiosoma</b> №40 c. 87 (HPI)	<b>Pandemonium! 2</b> №39 c. 91 (HPI)	<b>Ridge Racer Type 4</b> №42 c. 24 (O)	<b>Warhammer: Shadow of the Horned Rat</b> №33 c. 10 (O)	
<b>Bust a Move: Dance &amp; Rhythm Action</b> №40 c. 11 (A)	<b>Contra. Legend of the Gobbos</b> №39 c. 90 (HPI)							

# МУЗЫКА в играх твои увлечения:

Валерий Корнеев

**ЗВУК** в играх был не всегда. Давным-давно, когда большинства наших читателей еще и в планах не было, а их родители были совсем маленькими и только-только учились путешествовать пешком под известный предмет мебели, компьютерные игры уже существовали. Здоровенные площадки в самых различных научных учреждениях занимали полупроводниковые монстры, служившие для того, чтобы вычислять траектории полета спутников-шпионов над картофельными полями государств-противников, измерять скорость деления холерного вибриона в стакане козьего молока, а также для того, чтобы гонять на этих самых чудесах кибернетики незатейливую вещь под названием Space War. О самой первой в истории человечества компьютерной игре мы постараемся рассказать как-нибудь в следующий раз, сейчас лишь заметим, что SW была нацело лишена всякого музыкального сопровождения. Шли годы, с появлением Pong в самостоятельный класс отделились аркадные игрушки, из них стали расти приставочные... Компьютерная технология при этом постоянно совершенствовалась, причем во всех областях. Стало ясно, что для того, чтобы предупредить оператора о том, что по шпиону-спутнику из ближайших зарослей лопухов залучена ракета, или о том, что превышена допустимая концентрация палочки Коха в молоке, необходим какой-то сигнал, лучше всего звуковой. Как только ученые мужи пришли к этому решению, все понеслось со скоростью снежной лавины, пробужденной где-нибудь в Гималаях громким чихом неосторожного горельпиниста.

Сначала PC-speaker (прозванный «PC-скрипером» за характер издаваемых звуков), затем разнообразное Sound Blaster-ы, наступление эпохи мультимедиа, всевозможные индивидуальные звуковые чипсеты для приставок разной степени битности. Игры обрели сначала синтезированный звон, шипы и хрипы, а вскоре — цифровой звук FM- и CD-качества. Такие знаменательные сдвиги породили спрос на композиторов игровых мелодий, музыкантов-аранжировщиков, техников по звуку, и в конце концов внутри игровой индустрии возникла новая составляющая — музыкальная.

Трудно сказать, когда был издан первый игровой саундтрек. Еще в начале восьмидесятых некая американская поп-группа посвятила песенку такому герою, как намокший Pac-man. Звуковые сэмплы из Super Mario Bros. вставила в свою композицию The Game is On группа Helloween (альбом 1994 года Master of The Rings). Но



Группа Helloween: Ули Кюш, Михаэль Вейкат, Энди Дэрис, Маркус Гросскопф, Роланд Грапов

твердо можно утверждать, что диски с игровой музыкой, вышедшие отдельно от самой игры, дебютировали в Японии в середине восьмидесятых, долгое время являясь предметом внимания только очень задвинутых геймеров (лишь особый фанат выдержит полчаса восьмибитной какофонии). Постепенно ситуация улучшилась, и сейчас в Японии издаются диски с качественной музыкой практически ко всем игровым хитам. Особенно отличился работающий для Square талантливый композитор Нобуо Уемацу, умудрившийся выпустить более двадцати (на сегодняшний день) альбомов с оригинальной, аранжированной и ремикшированной музыкой Final Fantasy. Хотя Страна Падающей Иены в данном вопросе явно лидирует, в Новом и Старом свете положение тоже исправляется. Американец итальянского происхождения Томми Талларико порадовал поклонников двумя сборниками, куда вошли избранные композиции из Earthworm Jim, RoboCop vs Terminator, MDK, Cool Spot. Упомянутый автор основал Tallarico Studios, где на заказ пишутся звуковые дорожки к играм разных фирм. Популярными исполнителями тоже не оставили без внимания виртуальный мир: если в Quake вы настигаете врагов звездами под гром творений Трента Резнора из Nine Inch Nails, то в WipeOut ваши электросани скребут борта трассы под аккомпанемент Chemical Brothers, Future Sound of London, Fluke и Prodigy. Даже в России замечены положительные сдвиги в сторону повышения степени профессионализма создаваемой игровой музыки: мелодии для «Русской рулетки» специально написаны и исполнены группой Crossroads. И если исполнители с мировым именем не считают зазорным написать звуковую дорожку к компьютерной игре, то становится понятно: музыка также неотделима от игр, как от кинофильмов или любых других современных видов развлечений. Надо признать, что уже давно были замечены случаи, когда хорошее музыкальное сопровождение вытягивает совершенно провальную в остальных отношениях игру.

## Ed Hunter

Этим летом в продаже должна появиться игра Ed Hunter, музыку для которой писала культовая хэви-металлическая команда Iron Maiden. Что будет представлять из себя этот продукт (жанр — 3D-стрелялка от первого лица) сказать пока трудно, но саундтрек получится гениальный — в этом сомнений нет. Увы, в данный момент готовится только версия для PC, о приставках не сказано ни слова...

— Lord Hanta

Для приведенных ниже игр саундтреки записали следующие группы:

**Need for Speed High Stakes**  
Dylan Rhymes  
Saki Kaskas  
Lunatic Calm  
Junkie XL  
Rom di Presco

**FIFA 98**  
Blur (Song 2)

**Apocalypse**  
Poe System of a Down  
Snot  
Cirrus  
Gearwhore

**Test Drive 5**  
Junkie XL  
KMFDM  
Fear Factory  
Pitchshifter

**Road Rash**  
Soundgarden  
Hammerbox  
Paw  
Therapy?  
Swervedriver  
Monster Magnet

**Road Rash 3D**  
Sugar Ray  
Full on the Mouth  
The Tea Party  
Kid Rock  
The Mermen  
CIV

Практически любой из существующих в природе игровых саундтреков можно заказать через Интернет по адресу [www.soundtrackcentral.com](http://www.soundtrackcentral.com) (для этого вам потребуются любая действительная за рубежом кредитная (не дебетная!) карточка). К сожалению, сейчас в Москве в открытой продаже диски найти невозможно.

Interplay предложила Марку Сноу (Mark Snow), автору музыки к телесериалам «Секретные материалы» и «Никита», поработать над саундтреком новой компьютерной игры Giants: Citizen Kabuto. Сноу ответил согласием.

Как сообщает GameSpot ([www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)), в записи музыки к аркадной гоночной игре Crazy Taxi от Sega принимают участие группы Offspring и Bad Religion. Pretty fly for a videogame!



Между прочим, музыкальное сопровождение к телевизионным рекламным роликам нинтендовской Zelda 64 написал далеко не безызвестный композитор Бэзил Полидурис (Basil Poledouris), знакомый нам своими кино-саундтреками, в частности для фильмов о Конане-варваре.

Не все знают, что Йоко Канно (Yoko Kanno), сочинившая музыку к множеству аниме-шедевров (среди которых Macross Plus, Memories, Vision of Escaflowne, Lodoss, Please Save My Earth и Cowboy Bebop), впервые потрясла всех своими композиторскими способностями, работая в компании KOEI. На ее счету звуковое сопровождение игр Genghis Khan, Nobunaga no Yabou (Nobunaga's Ambition), Daikoukai Jidai (Uncharted Waters), Bushoufunroku, Zenkokuban, Sangokushi, Haouden и Ishin no Arashi.



## Guilty Gear

Кроме Ed Hunter, всем поклонникам тяжелой музыки (знаете поговорку: «Кто не слушает металл — тому Бог мозгов не дал») можно порекомендовать файтинг «Guilty Gear», который, кроме замечательного игрового процесса, несет в себе потрясающую по красоте музыку, написанную в лучших традициях мелодичного метала. На саундтреке к GG присутствуют даже несколько композиций некоего Уемацу, который, по всей видимости, является родственником всем известному Нобуо Уемацу, бессменного композитора сериала «Final Fantasy».

— Lord Hanta

Неизвестно, сколько пройдет времени, прежде чем мы сможем пойти в магазин и приобрести подобные диски...



## 2 ДРАКОН ПЛЮС

ПРИЗОВОЙ КУПОН №2

- Официальная хроника
- Dragon Unit
  - Dune. The Battle for Arrakis
  - Vortex
- 
- Происшествия, криминал
- Cliffhanger
  - Final Fight 3
  - Revolution X
  - Soviet Strike
  - Twin Bee Adventures: The Rainbow Bell
- 
- Наука, культура, искусство
- Asterix & Obelix
  - Mickey Mania
  - Ranma 1/2
  - Samurai Shodown
- 
- СПОРТ
- Biker Mice From Mars
  - Chessmaster
  - Desert Demolition
  - Mutant League Hockey

Адрес: ул. Каретный ряд, д.5. тел. 209-93-47

# По-прежнему, в продаже!

Первый (пилотный) выпуск первой в России игровой газеты «Дракон плюс»



**Содержание номера:**

- подробный рассказ о PocketStation — технической новинке для Sony PlayStation;
- из истории игр: так начинался Doom;
- твои увлечения: Warhammer;
- анонсы с рейтингами 11 игр для PSX и 11 игр для PC, которые сейчас есть в продаже;
- кроссворд;
- виртуальные известия с действующим призовым купоном.

Газету можно приобрести по адресу:  
ул. Каретный ряд, д. 5, редакция  
журнала «Великий Дракон».  
Телефон для справок: 209-93-47.

Стоимость номера — 2 рубля.  
При приобретении мелким оптом  
(5 экземпляров или больше) стоимость  
номера — 1 рубль.  
Газета полностью цветная. Объем газеты —  
8 «журнальных» страниц.

## 2 ДРАКОН ПЛЮС

### ПРИЗОВОЙ КУПОН №2

Правильно заполненный купон №2 дает его предъявителю 10% скидки при приобретении в РЕДАКЦИИ любых товаров из «Лавки Дракона». Адрес: ул. Каретный ряд, д. 5. Схему, как до нас добраться, Вы найдете в 41 или 42 номере «Великого Дракона» на стр. 3. Справки по тел. 911-07-00.

#### Как правильно заполнить купон.

1. Внимательно прочитайте сообщения из рубрики «Виртуальные известия».
2. Определите, к какой игре из списка игр, приведенного в купоне, какое сообщение относится.
3. Проставьте номер сообщения в клеточку против названия соответствующей ему игры.
4. Вырежьте купон и при получении товара предъявите его.

#### Примечания.

1. Исправления, помарки в купоне **ДОПУСКАЮТСЯ**. Купон с исправлениями и помарками считается действительным.
2. Если Вы не хотите вырезать купон (чтобы не портить журнал), можете предъявить в РЕДАКЦИИ журнал с заполненным купоном.
3. Срок действия купона не ограничен.

Адрес: ул. Каретный ряд, д. 5. тел. 209-93-47

## ВИРТУАЛЬНЫЕ ИЗВЕСТИЯ

### СПОРТ

**13** Явную несправедливость допустила корпорация АСМЕ — устроитель соревнований по бегу в пустыне. За победу назначены разные призы! И если страус Роудраннер, победив, займет место президента корпорации, то другой фаворит — койот Уайли может надеяться только на кубок. И вряд ли его утешит тот факт, что на вручение кубка придет сам Багс Банни.

**14** В мирном городе Чикаго, где лидерство обычно выигрывается в спортивных баталиях, столкнулись две мотобанды. В одной мыши — Модо, Винни и Дроссель, три байкера с Марса; с другой же стороны выступают Чумазоид, Карбукул и предводитель их Лимбургер, пришелец с планеты Плутарх. Инопланетин вынашивает безобидную мечту о превращении Земли в болото, а марсианские грызуны отважно пытаются ему помешать, с завидным упорством сдерживая натиск Лимбургера, пока Вэтмен клеит обои. Супермен починает примус, а Агент Купер играет в МК (хула им всем, стало быть, и позор). И вот все приготовления закончены, гонщики выстроились на стартовой линии, незримый судья отмахнул клетчатым килтом, тьфу, флагом, и гонка началась!!

**15** Нынешний 2240 год несомненно войдет в историю спорта как год открытия первых Олимпийских игр, состоящих ровно из одного вида спорта — хоккея, зато такого, в котором дозволено все! Не забудьте захватить с собой на трибуны оружие — для подбадривания команд.

**16** Давненько не брали мы в руки шахмат!

Конечно, если вы уже Каспаров, этот вариант шахмат покажется вам довольно простым. Но есть предположение, что чемпионов мира несколько меньше, чем просто желающих приятно провести досуг в спокойной «раздумчивой» обстановке. Вот им и адресуется эта игра. Главное ее достоинство — возможность выбора любого уровня трудности, делающего приставку подходящим соперником для любого начинающего шахматиста. Игра избавляет вас от скучной процедуры расстановки фигур и даже от необходимости знать, как их правильно расставить. Можно вообще не уметь даже ходить! Ну, а если вы все-таки знаете, что конь ходит буквой «Г», простор для вашей шахматной мысли будет просто необъятен. В волю натренировавшись в спаррингах с компьютером, можете смело отправляться в город Нью-Васюки, что в Калмыкии, и устраивать «Международный нью-васюкинский турнир» на видеоприставках. Приезд гроссмейстеров А.Карпова, Г.Каспарова и О.Бендера обещает!

## Москва, наши дни.

Нажав на Power своей приставки, я перестал замечать все вокруг. Внимание полностью сосредоточилось на экране с диагональю 21". Но не надолго.

## Китай, провинция Ляо Мао Дао Бунь за восемь месяцев до описываемых событий.

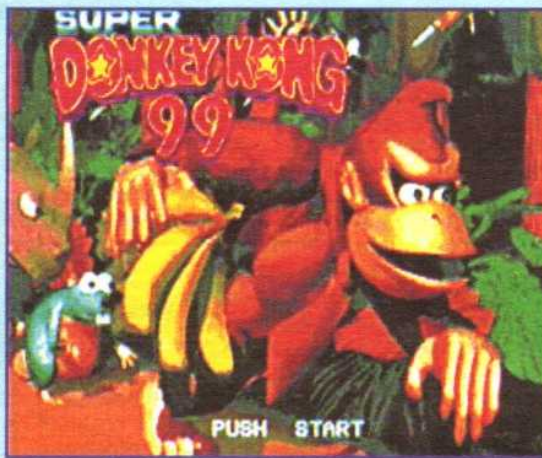
Солнце палило нещадно. Градусник давно перестал выполнять свои прямые обязанности по причине испарения ртути. И, казалось, все должны были быть похожи на дохлых мух, но нет. В одном неприметном здании, в комнате на втором этаже, два существа еще проявляли какие-то признаки жизни. Первым была обезьянка, таскавшая бананы с блюда на столе. Вторым являлся наш старый знакомый, законопослушный программист-самоучка Хо Сунг



ему предстояло «обкитаесить» какой-нибудь игровой шедевр. Сначала Сунг хотел отделаться от назойливого руководства изготовлением Тетриса с падающими китайскими иероглифами, но отбросил эту идею. Другие плодотворные мысли в голову несчастного гения не приходили. Наверное, сказывалась невероятная жара. Топать на улицу, на пекло не хотелось. Но в маленьком офисе становилось все тоскливей и тоскливей, поэтому, было принято решение прогуляться по зданию. Держа уверенный курс от стола к выходу, Хо не заметил, как наступил на банановую кожуру, заботливо



подброшенную обезьяной. Совершив в воздухе сальто, тянущее ни как не меньше, чем на золото олимпиады, Пак приземлился прямо на паркет головой. По прошествии минут пятнадцати, придя полностью в себя и вспомнив несколько неприличных слов, он выплеснул это на бедное животное. Но при произнесении слова «обезьяна», Хо застыл как каменное изваяние Будды. Подвижность сохранили только губы, которые, как в бреду, повторяли «...обезьяна, обезьяна, kong, KONG!!» Моментально совершив скоростной рывок к мартышке, он зажал ее в объятьях. От проявления такого внимания у бедняжки связался хвост узлом и чуть не вывернулись бананы. Сунг Пака в очередной раз осенило (что не удивительно). Далее дело пошло с истинно китайским размахом...



## Хакерам братской республики Китай посвящается - 3

Пак. Хотя кондиционер местного производства, не выдержав перегрузок, давно спассанул перед волей матушки природы, Пак не мог покинуть свой боевой пост и поехать отмокать в бассейне. Причиной тому была срочная работа. По высочайшему повелению начальства народной компании «NKROI PZoAP»,



забросил эту идею. Другие плодотворные мысли в голову несчастного гения не приходили. Наверное, сказывалась невероятная жара. Топать на улицу, на пекло не хотелось. Но в маленьком офисе становилось все тоскливей и тоскливей, поэтому, было принято решение прогуляться по зданию. Держа уверенный курс от стола к выходу, Хо не заметил, как наступил на банановую кожуру, заботливо



**Снова Москва и снова наши дни.** Donkey Kong на SEGE! А почему бы и нет? Хитрый Хо Сунг Пак, сидя в своей хибаре, снова решил заявить геймерскому миру о себе.

призывающей экстренно вдавить кнопку Start. Но вот на заднем плане вы увидите среднего качества изображение горы, которая будет постоянно повторяться по ходу прохождения первого уровня и звать-ся бэкграундом. Аналогичными «шедеврами» усеяны все пять этапов, каждый из которых состоит из двух отрезков с боссом в конце. Между прочим, третий босс такой гад, что заставил меня повозиться с ним приличное количество времени. И, чтобы у вас не было таких проблем, даю совет: его нельзя бить при самом нижнем положении головы (см. картинку в нижнем углу).



И в целом, все, что вы увидите в игре, содрано из первой и третьей «Страны Конга» с заметным ухудшением качества. И особенно музыка, выводящая из себя повторяющимися через каждые 15-20 секунд наигрышами, поставленными на закливание. К сожалению, я сейчас не могу точно сказать самопальная это музыка или урезанная родная, из SNES-овской «Donkey Kong Country».

В игре отсутствует SAVE (да он и не нужен в этой упрощенной версии), нет глобальной карты и т.д. В общем, выкинуто многое. Но самым большим ущербом, я считаю, бонусы. На Нинтендо они были, наверное, самой захватывающей и интересной частью игры.



Вспомните, сколько места в нашем журнале было выделено для публикации секретов, связанных с бонусами! А сохранились только некоторые фирменные примочки. Считайте сами: много-о бананов, три способа наборов жизни, неизменные бочки и сильно подвымершая фауна. Ни о каких помощниках (Рэмби, Клаппере, например) и речи не идет, их попросту нет. И еще жуткая тормозня. Бросок Конгом бочки, убийство врагов и прочие FX-эффекты смотрятся жутко. Как будто их прокручивают в покеровом просмотре. Помимо анимации, сам Данки передвигается на подобие сухогруза против течения реки. Впрочем, положение может исправить зажатие кнопки «В» и последующее ее неотпускание. Сей фокус приведет к убыстрению движения обезьяны (но не к улучшению спец. эффектов). Хотя на первых порах будет непривычно, но без этого игру не пройти.

**C.J.C.**

P.S. Анонсирована очередная Castlevania на Мегадрайве. Только чьего производства неизвестно.

Граждане геймеры! Трепещите! Ибо копирайтные бастиины Восьмибитности давно уже рухнули под натиском пиратов-передельщиков, и теперь наиболее продвинутые из этих «гениев изобретательности» плотно переключили внимание на следующую по доступности мишень. Началась полномасштабная атака на Мегадрайв! Ослабев по причине геймерского голода (последняя игра, лицензированная к выпуску фирмой SEGA, вышла более года назад...), самая массовая в

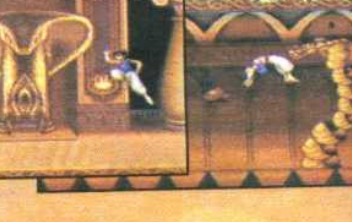
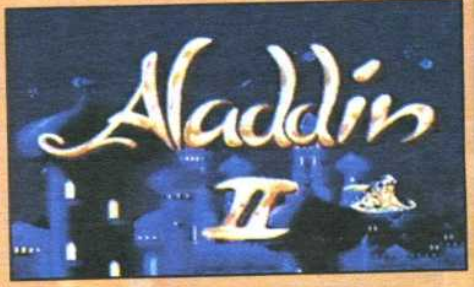
России приставка выглядит легкой добычей. И грядущему потоку пиратских поделок не грозит никакая конкуренция... кроме других поделок того же происхождения. И если не изменится текущая политика фирм-разработчиков, то борьба с пиратской трансляцией игр-хитов (от срубленной топором Super Mario Bros. до потрясающей графикой Soul Blade Super, описанной в 42-м номере журнала) с технически более продвинутых приставок грозит затянуться.



ности, «аладдиновской» продукции пройти мимо не должны! Да и любители бродилок, я думаю, к ним присоединятся...

Первая из двух «новых» игр, предлагаемых сейчас вашему вниманию — продолжение мега-хита бродилочного жанра, приключения Аладдина Великолепного. О трансляции SNES-овской версии игры на 8 бит мы уже писали в 23-м номере журнала. Вариант переделки для 16-битной Сеги, разумеется, в значительно меньшей степени уступает оригиналу в плане графики и звука, но и ценность ее для данной приставки на порядок ниже. Музыкальное сопровождение перенесено корректно, однако наслаждавшихся в свое время саундтреками истинно мегадрайвовской игры вряд ли прельстит слащавая мелодия на сюжетном аналоге уровня «Escape!» взамен незабвенного «Арабского рока», да и повторяются музоны от уровня к уровню гораздо чаще. Отличия от первоначального, SNES-овского, варианта в графике и дизайне уровней заметят лишь недавно выдавшие оригинал, но, опять же, знаменитых приколов сеговского «Аладдина» вы не увидите. В плане прохождения игра от трансляции немного усложнилась — исчезли системы паролей и бонус-уровней, призы все остались на местах, но сбор алмазов здесь лишен смысла, так что накопить жизнью не удастся. А выдают их на всю игру лишь две, плюс три продолжения и призы-жизни, по одной на половине подуровней. Зато битвы с боссами весьма упрощены, и валуны в пещерном уровне не катятся, и джинновых подуровней два вместо трех, а динамика трех пирамидных сильно упрощена. Вообще, особых различий в прохождении этой версии «Аладдина» на Супер Нинтендо, восьмибитках и Мегадрайве я не заметил, так что интересующиеся могут раскопать в архивах или заказать по почте в редакции упомянутый 23-й номер. Добавлю лишь, что после первого боя с Джафаром следует еще один с его окобравшимся вариантом (прыгайте на голову врага, оттолкнувшись от выплевываемых им камней-снарядов).

В целом, игра-переделка удалась. К тому же сохранена одна из самых выдающихся черт SNES-овской версии — полный (!) пересказ истории в картинках. Уж кто-кто, а поклонники творчества студии Диснея и, в частности, «аладдиновской» продукции пройти мимо не должны! Да и любители бродилок, я думаю, к ним присоединятся...





**О!** Это уже серьезно. Очередная попытка приобрести поклонников 16-битности к плейстейше-новским играм, похоже, удалась! Hercules Action Game для PSX была описана в 38-м номере, но это мало чем поможет вознамерившемуся пройти эту, на первый взгляд, переделку. Ведь от оригинала осталась лишь упрощенная графика и музыка, часть врагов и призов и элементы построения уровней. Поясняющие сюжет вставки не вошли, несмотря на невероятный объем памяти картриджа — 64 Мбита! Видимо, пиратам лень

было заняться упаковкой кода игры — по моим оценкам на содержимое хватило бы с избытком и 16-ти... Из стартового меню выжили лишь Options — туда стоит зайти, дабы выставить максимальный запас жизни и продолжений, а также (для начала, как минимум) уровень сложности Beginner (ничего это по сути не изменит, кроме живучести героя). Уж очень напряжная получилась игра, длиннющие уровни и непредсказуемое поведение врагов тому виной.

Избиение мешков-тренажеров, с которого начинаются обе версии игры, на Мегадрайве быстро перерастает в кровопролитное длительное сражение с агрессивными обитателями леса. Странно, но первый встреченный враг, летучая мышь, надолго займет и первое место по вредоносности — быстрые, в зону поражения входят редко, живучие (на три удара мечом) и мелкие, фиг попадешь. Попытайтесь определить доступное врагу пространство и атакуйте, стоя на его границе. Вороны мышам уступают по всем параметрам — и дохнут с первого удара. Глаза разбегаются при взгляде на сокровища, рассыпанные по уровням. К сожалению, пользу могут принести лишь два — стакан газировки, восполняющий одно из пяти сердечек героя, и шлем временной неуязвимости. Собрать по буквам имя героя, спасти жертвенных кукол и набивать кошелек монетами вовсе не полезно...

Геркулес бегают и прыгает, как настоящий атлет (читай: медленно и низко), но умеет крутить колесо на горизонтальных шестах и очень усерден в карабканье по уступам. Сложность в том, что результат этих упражнений приходится тщательно контролировать, дабы не налететь на роящихся вокруг вражин — отмахаться от них заранее, как правило, невозможно. После бомбардировки чучелами и вылавливания акул из ручья ваш герой наткнется на косяк углускоров — крайне неприятных в общении грызунов. Уязвимы они лишь в момент наскока, поэтому обычно просто бегают и кусают вас за пятки. Как и с летучими мышами, здесь стоит поосторожничать и расчистить путь издалека. Коли встретите на пути козлов, знайте — конец ваших мучений близок. Ибо пасется неподалеку помесь Кинтаро с Шанг Цунгом, мечущий комья огня кентавр. Смело встав чуть поодаль от его загнувшихся лап, поочередно приседайте и бейте мечом. Уπραжняйтесь так вам быстро надоест, но не унывайте — враг ваш не бессмертен, а лишь по-божески живуч.

Второй уровень, несмотря на новых врагов, вы осилите без особых проблем. Ибо новички эти, вытесняя ненавистных летунов с поля боя, в сравнение с ними не идут. Братки с ножами могут вас проткнуть с разбегу, но от атаки в спину быстро дохнут. Лучников на высоких уровнях сложности легче перепрыгивать, если их соседи не мешают. Ну а бедные волчата и вовсе нелепо смотрятся со своими редкими прыжками. Лишь под конец появятся половинки скелетов с длинными корявыми мечами, также безопасные в неторопливой разборке.

Босс уровня — еще один кентавр. Бегать умеет, а стрелять — нет. Встаньте на утес справа и бейте нещадно, считая удары. Мой рекорд (на высшем уровне сложности) — 57! Какая еще тактика тут может сработать — не представляю... Наконец, место действия сменится, ищем путь в лабиринте древнегреческих улочек. Встречаются ночные горшки с ножками, а чуть погодя — усовершенствованные летучие мыши, кошмарные Фивские птицы. Опасайтесь попадания в яму с углускрами. Вообще, как правило, поверну идти легче, но иногда приходится падать... Выход с уровня охраняет минотавр, кидаящий каменные блоки. Встанете чуть ближе — заденет плечом, чуть дальше — низколетящей каменнойгой. Но есть и безопасное место (задняя нога Герка — по центру маленькой плиты покрытия), и его надо найти, ибо этот босс прочим стойкостью не уступает.

Теперь вы летите на крылатом коне спасать отца героя, Зевса-небожителя. Пегас по скорости не уступает врагам, но кнопку огнестрельной следует терзать нещадно, иначе рост численности противника не оставит места для маневров. В конце прогулки Геркулес сам откопает отца из груды облаков и отправится с небес под землю на разборку с зачинщиком беспорядков — голубовласым Аидом. Проткнув могучим телом героя призрачного злодея, бегите направо к утесу. Именно там, перепрыгивая своевременно выстрелы Аида, вы окажетесь в положении, достаточно безопасном для полсотни ударов мечом по лохматой голове застрявшего внизу Бога Тьмы. И пусть вам послужит наградой анимационная заставка, щедро скопированная на оставшееся в микросхеме картриджа место уставшими от «праведных» трудов своих «творцами». Пираты-то они, конечно, пираты, но игру сваяли замечательную! И, может быть, глядя на это, владельцы копирайта на имена и внешность героев в следующий раз и вспомнят про незаслуженно забытую приставку и многочисленных нас, ее обладателей!..

**Управление:**

- A** — прыжок
- A+вниз** — прыжок с бесполезным сотрясением земли
- B** — удар мечом (заведите турбоджойстик, не пожалеете)
- C** — удар рукой с размаха (держите секунд 5 для разбиения скал)



Mega Drive Rules 4ever!!!

Eler Cant



Вернувшийся герой не успел доложить командиру, как пробужденные активированным компьютером пришельцы стали искать контакта для изъявления благодарности. Оказывается, зунасиане летели 10 тысяч лет (!) из отдаленного уголка вселенной, чтобы участвовать в Испытании. Поскольку на данный момент на первый план для них вышла проблема выживания, ответственность перед будущим была переложена на представителей Федерации в лице Пикара и его товарищей, для чего на борт «Энтерпрайза» был послан подарок — ПИВА, призванный обнаружить прибытие ДИ-Па, мощнейшего орудия по контролю над Вселенной. Давным-давно зунасиане осознали его действие, их герой успешно преодолел все тесты и ясно доказал, что обладание такой силой — искушение



не для слабаков или слабоумных. Своим участием в грядущем Испытании члены Федерации должны предотвратить передачу ДИПа в недостойные руки соперников... Вместо благодарности



Пикар получил приказ на очередную спасательную операцию. На одной из лун третьей планеты Гаммы Ориона бесследно исчезают шахтеры. А в нейтральную зону с ромуланской стороны начали вторгаться неизвестные звездолеты, причем заинтересованным близостью событий клингонам удалось наблюдать схватку одного из них с крейсером самих ромулан. Но пространство Федерации пока нарушено не было, поэтому ничего «Эн-



# STAR TREK THE NEXT GENERATION

Окончание. Начало в №43

терпрайз» от задания не отвлекло. И в обезлюдевшие шахты вскоре был послан исследовательский отряд. Оказалось, что на безжизненной по каталогу планетке обитают кротообразные твари, они-то и виновны в пропаже колонистов. К счастью, медленный жизненный цикл животных вынудил их создавать запасы пищи, и в раскиданных по подземному лабиринту коконах были найдены невредимые, хоть и до жути напуганные люди.

Карта четырехэтажного рудника прилагается. Обозначены на ней не только коконы (O, найти надо все), но и места вероятных нападения «кратов» (o), а также месторождения редчайших во вселенной минералов. Собрать их пока нужды нет, но раз уж все равно почти весь лабиринт излазить придется, не поленитесь скорректировать маршрут и наскрести нажатием С (уткнувшись в стену) пять из шести кристаллов равариума (●) и двадцать — пеллентиума (■). В жизни пригодится... Помимо лифтовых шахт (4 — этаж назначения) этажи и их части соединяют провалы в деревянных полах (X, +) и раздвижные мосты (не топнитесь, падение в пропасть — смертельно!), а разъединяют разрушаемые лучом фазера завалы (=), тонкие стены (-) и автоматические линии пустых, но очень тяжелых вагонеток (#). Дабы не тратить время на выход из тупиков, засылайте четверых и разделяйте цепочку согласно прорисованной схеме.





Интересно было проверить - а кто же лечит Доктора?..



Пока прощались спасители и спасенные, руки друг друга трясли, по гипер-связи опять пришло сообщение от Т'Ларис. Ничего срочного, просто дошли до нее слухи (неважно, был ли на эту тему разговор с Болдуином) о ДИПЕ и прочих находках. А поскольку коммуникатор в руинах стоит слабенький, да и всяким там ромуланам давать шанс на получение столь важных сведений не стоит, Пикар решил переговорить с докторшей при встрече. Интерес археолога объяснялся ее недавней находкой — историческими сводами древней цивилизации. Еще до появления людей на Земле скоплением планет в квадранте Гамма



...и что произойдет, если Доктора не вылечат?..

правила демократическая организация, именуемая Сенаториус. Военная основа ее власти, Дерандомайзер Интегрированного Поля (кратко — ДИП), во времена упадка активно использовался, в результате чего со многих небесных тел жизнь была напрочь стерта, а некоторые и вовсе исчезли. Сам термин звучит неброско и, на первый взгляд, является «всего лишь» универсальной отмычкой к защитным полям, единственному надежному на сегодняшний день средству защиты. Но, согласно записям, размерами ДИП был сильно велик, эдакая «звезда смерти». Однозначно, он не должен вновь попасть в плохие руки. А потому Пикар, не раздумывая, вручил эунасианский ПИВА докторше для экспресс-анализа. Пора всерьез заняться Испытанием, чего бы это ни стоило!

Либо до, либо сразу после повторного визита «Энтерпрайза» на Кодис-Ню-шесть вы повстречаетесь с кораблем ференджи — расы торговцев. Дэймон (вождь, типа) Терплак в процессе разговора пожелает вам помочь и подскажет, где искать Дэймона Радны, знатока ромуланских кодов. С помощью адмирала Хиллоко, командующей станцией 202 (что близ пятой планеты Зеты Кодиса), вы его найдете на шумном Базаре, расспросив сидящую справа от зала телепортации инопланетницу Пикаром или Трой (прочим членам экипажа недоверчивое существо ни в чем не признается). В обмен на координаты шахтерской планеты поставщик горнодобывающего оборудования Радны пошлет вам таблицу кодов, и жизнь поте-



чет далее. Но вот ведь прикол — расстреляв без разговоров корабль Терплака, вы всей этой тягомотины избежите, никак концовку игры не испортит и лишь слегка огорчит Пикара! Он вам так прямо и скажет: «Какого @\$!», отказавшись от всякой своей причастности к «мокрому» делу. А коды вы все равно получите. От ромулан, наверное...



Есть основания полагать, что битва уже началась. Космолет «Накатоми» атакован неизвестными, в отчаянном призыве капитана последнее слово — «абордаж»! По прибытии в сектор Титрис-Йота-четыре

на связь выходят захватчики, еще одна невиданная ранее раса. Империя Чодак вторглась в пространство Федерации и захватила экипаж мирного судна в заложники. Никакие угрозы не действуют, террористы не боятся смерти, но прекрасно осведомлены о моральных проб-



лемах соперника. Раскрыв карты, Пикару удается выявить мотивы имперцев, которые тут же исчезают в пространстве. А инженер-связист перехватывает шифровку ромулан, из которой становится ясно, что их по космосу носит отнюдь не из-за сигналов тревоги атакованных пришельцами товарищей. Стало быть, уже три участника грядущих Испытаний найдены!



Уникальный случай в этой игре, диалогом допускается небольшое изменение сюжета! Выберите первый вариант ответа. Потом, в зависимости от первого слова реплики имперца (НА! или LAWS!) — второй вариант дважды

или четырежды, снова первый, затем любой, второй и дважды первый. Достигнув победы дипломатии, посылайте на борт судна группу захвата, отстреливайте вероломных врагов и... спасайте заложников!

Миссия эта на дальнейший ход игры не повлияет, а интересующимся посоветую взять в команду лучших стрелков, Ворфа и Дейту — бой предстоит нешуточный. Левая



из четырех кнопок в первом инженерном зале снимет энергощит в левом нижнем углу второго зала. Поскольку почти все двери заблокированы, пользуйтесь вентиляционными шахтами, разбивая решетки на входе. В третьем зале вам понадобятся двое для поочередного продвижения по коридорам склада со своевременным изменением направления обстрела сторожевых пушек.



В конце найдете две кнопки — каждая отключает один из щитов на пешеходном мостике второго зала, но активирует другой. По ту сторону моста идите направо, щит перед очередной решеткой отключите

второй слева кнопкой в первом зале. Истребив окупантов жилых помещений, пройдите через шахту верхней левой комнаты, нажав предварительно правую кнопку в кают-компании снизу. Еще один зал, последняя шахта — и вы в рубке космолета, вместе с четырьмя имперскими террористами... Проявите милосердие, ваша цель — решетка в правом конце зала.





Т'Ларис не подвела, ПИ-ВА по атомам изучила, и вот опять призывно сигналит лампочка гиперсвязи. А лейтенант Ворф доложил, что в кластере Веренитор им обнаружена подпространственная аномалия. Но только сунувшись в том направлении, «Энтерпрайз» засек сигналы стольких суден, как ромуланских крейсеров, так и имперских пузатых крепостей, что едва избежал явно неравного боя.

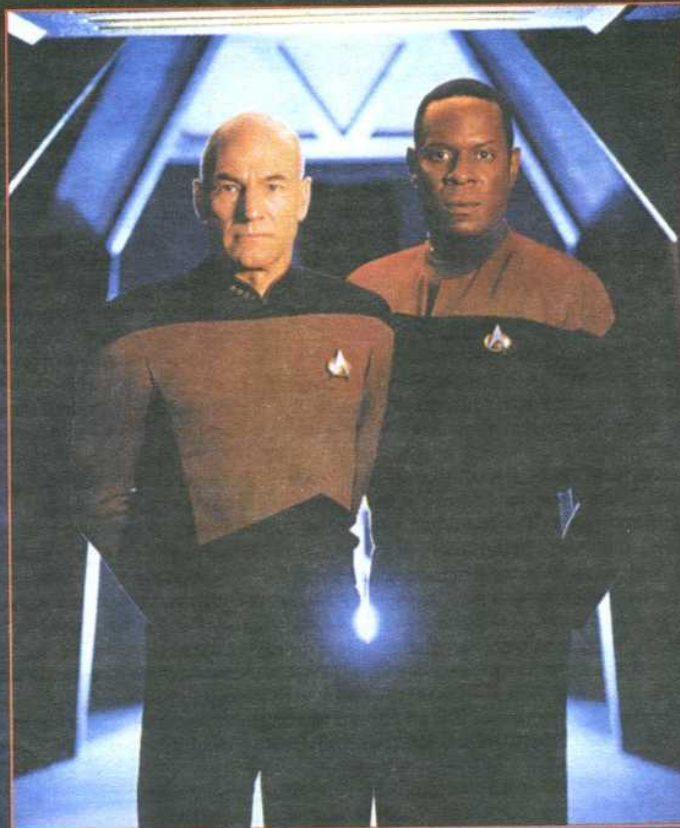
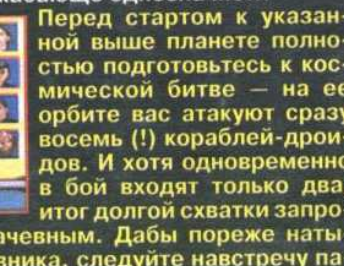
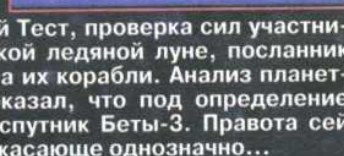
Прибор Искусственных Временных Аномалий в толковании мудрой докторши предназначается для навигации сквозь своего рода дырки в пространстве. И, будучи настроенным соответствующим образом, может привести корабль к любой цели в обход всех законов физики. Этот, как удалось выяснить, ориентирован на маяк ДИПа. Как и фотонные торпеды, в действие он приводится топливной смесью равариума и пеллентиума. Запас за время ожидания в трюме зунасианского корабля израсходовался, но был без проблем восполнен. «Энтерпрайз» повторно посетил район аномалии, не встретив на этот раз никаких преград на пути. Как и предполагалось, прочие претенденты на обладание ДИПом нашли свой способ попасть на Испытания. Которые и начались незамедлительно по прибытии представителей трех цивилизаций на арену пред серебристым посланником Сенаториуса. Десять тысяч лет назад падение правителей-зунасиан в пучины мракобесия и беззакония успешно завершилось, прозревшие злодеи ужаснулись своих деяний и отправили ДИП на сто веков вперед во времени в надежде, что за это время разовьется цивилизация, в достаточной степени одаренная Силой, Добротой и Мудростью, чтобы занять трон правителя вселенной. Гражданине Федерации в лице экипажа «Энтерпрайза», ромулане и представители империи Чодак должны пройти три Теста, заполучить три Символа, после чего подвергнуться финальному Испытанию. Объявив, что первый Тест, проверка сил участников, состоится на одинокой ледяной луне, посланник вернул представителей на их корабли. Анализ планетных систем кластера показал, что под определение первой арены подходит спутник Беты-3. Правота сей догадки была доказана ужасающе однозначно...



Перед стартом к указанной выше планете полностью подготовьтесь к космической битве — на ее орбите вас атакуют сразу восемь (!) кораблей-дроидов. И хотя одновременно в бой входят только два, итог долгой схватки запросто может оказаться плачевным. Дабы пореже наткнуться на торпеды противника, следуйте навстречу параллельно их курсу. На прогулку высаживайте полную четверку. Одну пару за первой решеткой отправьте вдоль левой стены, пусть достигнет угла с рычагом на верхней стене, ничего вблизи не открываю-



штим, и нажмет его. Другая пара после решетки пусть идет вдоль правой стены, а в конце пути разобьет две полости в стене и добудет из них кристаллы (VALVE CONTROL). Другие полости разбивать не стоит, в них сидят запасные роботы охраны. Теперь проще отозвать всех на «Энтерпрайз», заменить пострадавших на свежих людей, причем во главе с Ворфом или Дэйтой. Лишь они способны, доведя группу до моста через реку лавы, активировать его после установки на место кристаллов. Отправьте по члену команды в каждую дверь, кроме самой левой — пусть достигнут переправ, а в центре — рукоятки. Нажав оную, следует ее удерживать, пока ушедший направо персонаж не пройдет за образовавшийся мост. Там — еще одна рукоятка, оставшегося героя проведите через центральную дверь и врата крепости к доступному теперь рычагу и активируйте третий мост. Последний переключатель, и в крепости откроется шкатулка с Символом Силы. Возвращайтесь на арену.

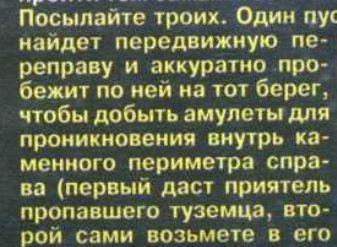


Место для следующего испытания, зеленая околосолнечная планета, также была найдена в каталоге небесных тел — система Гаммы Веренитора, луна 6Е. Профессиональным спасателям не составило труда помочь попавшему в беду обитателю этого цветущего мира и пройти тем самым тест на Сострадание. Посылайте троих. Один пусть сначала дойдет до реки, найдет передвижную переправу и аккуратно пробежит по ней на тот берег, чтобы добыть амулеты для проникновения внутрь каменного периметра справа (первый даст приятель пропавшего туземца, второй сами возьмете в его



Место для следующего испытания, зеленая околосолнечная планета, также была найдена в каталоге небесных тел — система Гаммы Веренитора, луна 6Е. Профессиональным спасателям не составило труда помочь попавшему в беду обитателю этого цветущего мира и пройти тем самым тест на Сострадание. Посылайте троих. Один пусть сначала дойдет до реки, найдет передвижную переправу и аккуратно пробежит по ней на тот берег, чтобы добыть амулеты для проникновения внутрь каменного периметра справа (первый даст приятель пропавшего туземца, второй сами возьмете в его

Место для следующего испытания, зеленая околосолнечная планета, также была найдена в каталоге небесных тел — система Гаммы Веренитора, луна 6Е. Профессиональным спасателям не составило труда помочь попавшему в беду обитателю этого цветущего мира и пройти тем самым тест на Сострадание. Посылайте троих. Один пусть сначала дойдет до реки, найдет передвижную переправу и аккуратно пробежит по ней на тот берег, чтобы добыть амулеты для проникновения внутрь каменного периметра справа (первый даст приятель пропавшего туземца, второй сами возьмете в его





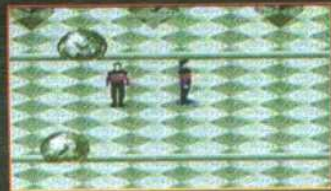
хижине). Внутри вы вскоре зайдете в тупик, но джунгли слева скрывают лиственный проход к пещере (идти придется на ощупь). Там, синхронным нажатием двух кнопок вызвав мост, вы и найдете заблудшего аборигена. Последний тест, вызов Мудрости героев, состоится на планете, один из спутников которой мечется по орбите в отличном от прочих направлении. На «пятерке» Дельты Верениатора.



Посылайте четверых и ведите их по возможности цепочкой. «Мудреные» события произойдут в следующем порядке:

- 1) одновременное нажатие четырех кнопок, находка ромбовидного камня,
- 2) зал с телепортационным полом (идите по прямой до третьего ряда выделенных цветом плит, после чего по отрезку между парами таких плит: влево, два вверх, три вправо, вверх, два влево, вверх до выхода),
- 3) пропасть, мост над которой можно создавать лишь кусками (оставив одного героя нажимать кнопки в кодовой последовательности (3-4-2-1-2-3 при отсчете слева), другого ведите по образуемым участкам моста до фиксирующей мост кнопки),
- 4) дверь с тумблером (оставив одного у переключателя, заведите остальных в дверной проем, чтобы тот не захлопнулся),
- 5) два зала с полом под напряжением (пробегайте быстро по прямой),
- 6) еще одна пропасть с мостом-конструктором (аналогично, 2-6-3-5-1-2-4),
- 7) сеть телепортаторов (попав в нее, пробирайтесь через нижний левый, затем правый, опять правый и левый нижний порталы к воротам, у которых оставьте группу, одним персонажем сходяв на второй справа портал за еще одним камнем и обратно),
- 8) зал с хитрыми колоннами (уловив момент, проводите всю группу гуськом),

9) еще одна дверь с четырьмя кнопками (здесь также берется третий камень, через желоба с камнями героев переводите по одиночке),



10) дверь с тремя гнездами под камни,

11) камера синтезатора (нажимая кнопку, добудьте из закрытого предварительно ящика три элемента для телепортаторов соседнего зала). В зале порталов сначала всех ведите в нижний; оставив там одного у кнопки, остальных пропустите через левый портал; здесь доверьте еще одному самую дальнюю кнопку, а двух свободных героев ждет за правым телепортатором потрясающая проверка командных свойств (для чего им лучше располагаться рядом в командном столбце). Ну и, в конце концов — шкатулка с Символом Мудрости!

Как и опасался Пикар, всем участникам удалось пройти три Испытания и выйти в финал. И теперь участь вселенной зависит лишь от его поведения в обществе двух других капитанов и самого экзаменатора — все четверо, вооруженные фазерами, высадились на треугольном пятачке в озере лавы.



Велик, конечно, соблазн, пусть в ход дарованное оружие, но... Не зря именно тест Мудрости был пройден последним — ни силой, ни жадностью к озверевшим соперникам в данной ситуации успеха не добиться. Ведь в вашем распоряжении остались добытые символы, а на арене стоят такие подозрительно знакомые столбики со шкатулками... Короче, суйте палочку Сострадания в правый треугольник, а жезл Силы — в левый. Враги исчезли, остались третий

символ и неугомонный посланник Сенаториуса на треугольнике в центре арены. Сдается, фазер вам все же выдали не зря...



Свершилось! Ужасающее орудие древности нашло себе нового хозяина, безграничная сила и исполнение любых желаний предложены в качестве награды. Но что это? Хлебнувший Мудрости через край капитан Пикар отвергает то, что вы добыли с таким трудом, и посылает ДИП в далекое будущее — в надежде, что потомки с ним совладают лучше... Обидно, да? Что ж, пройдите игру еще раз, может вам удастся привести финальный диалог к иному результату. А может, с восьмого раза полные мудрых мыслей писания все же достигнут своей тайной цели, и весь мир вдруг расцветет для вас новыми красками, знаменуя приход лучших времен на Землю...

Свершилось! Ужасающее орудие древности нашло себе нового хозяина, безграничная сила и исполнение любых желаний предложены в качестве награды. Но что это? Хлебнувший Мудрости через край капитан Пикар отвергает то, что вы добыли с таким трудом, и посылает ДИП в далекое будущее — в надежде, что потомки с ним совладают лучше... Обидно, да? Что ж, пройдите игру еще раз, может вам удастся привести финальный диалог к иному результату. А может, с восьмого раза полные мудрых мыслей писания все же достигнут своей тайной цели, и весь мир вдруг расцветет для вас новыми красками, знаменуя приход лучших времен на Землю...



**Eler Cant**





Да-да, не удивляйтесь, большая часть нашей

Почти два года прошло с тех пор, как я открыл для себя замечательный мультсериал The Simpsons, и до сих пор иногда нахожу время порадоваться невиданным ранее сериям или вспомнить золотые старые...

редакции считает просмотр некоторых мультсериалов вполне естественным для любого возраста. Опытные геймеры знают, что в любом искусстве важна не форма, а содержание! А потому «Симпсоны», несмотря на свою неординарную прорисовку и порой весьма детские приколы, находят поклонников во всех возрастных группах — ведь по сути это весьма откровенное и правдивое, хоть и частично преувеличенное отражение реальной жизни населения провинциального американского городка в буднях и праздниках вымышленного Спрингфилда. А извержения юмора зачастую по силе не уступают лучшим из «взрослых» комедий! Хотя и теряют многое от даже самого лучшего перевода... Но многие «симпсонофилы», мне кажется,

смотрят сериал из-за вполне конкретной группы приколов, которые переводу не подлежат. Какой же американский творец мультяшек упустит возможность вдоволь поиздеваться над своими героями в истинно мультяшном стиле. А вершин своих славы последователи Чарли Чаплина достигли, несомненно, в любимом сериале спрингфилдских подростков «Шоу Щекотки и Царапки». Единственная потребность героев этого шоу — покрепче насолить напарнику-противнику, благодаря фантазии авторов, принимает просто ужасающие масштабы, вызывая у зрителей приступы истерического смеха.

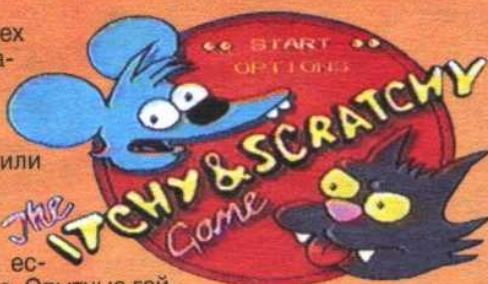
Неудивительно, что компания Acclaim, разработавшая, по крайней мере, три игры для разных приставок по мотивам сериала, еще одну создала исключительно на основе этого «подсериала». И достигла, на мой взгляд, высот в своем творчестве! Оригинальный замысел полностью соблюден: на протяжении всей игры все, что имеет значение — это непрерывное истязание героями шоу друг друга различными подручными средствами.

А средств этих, мягко говоря, немало, так что удовольствия получить, наблюдая со стороны за процессом игры, можно едва ли меньше, чем от просмотра «вырезок» мультяшного шоу. Если, конечно, играющий выберет упрощенный вариант игры. Ибо от уровня сложности в ней многое зависит — и живучесть героя, и стойкость его противника, и поведение «оруженосцев». Поэтому на Easy сможет и начинающий геймер сыграть, и более опытный с интересом отдохнуть-поразвлечься. Зато Hard проходит действительно с большим трудом, хорошо хоть продолжения бесконечны...

Каждый из семи уровней разбит на две части. В первой вы с противником состязаетесь на равных, ищите призы и оружие, избегая обитателей поля боя, а во второй — пытаетесь посредством спецоружия выкурить врага из

«машины смерти». Битва идет до последней капли (т.е. когда у одного из соперников не останется ни капли). Для играющих на уровне выше Easy пара советов. Поиск призов победы не принесет — рано или поздно ваш соперник найдет дальнобойное оружие, а перестрелку он ведет лучше. Поэтому постарайтесь найти место, изолированное по горизонтали, через которое пробегают миниатюрные заводные игрушки, а прочие обитатели не посещают. Вы сможете спокойно отбивать безнадежные наскоки противника и сколачивать (в прямом смысле!) капитал-арсенал для единоборства во второй части. Ибо там уже серьезно встанет вопрос ограничения времени, и выбивать снаряды из «оруженосцев» под смертоносным огнем будет непросто. Хорошо хоть, что потеря жизни сохраняет накопленный боезапас.

**Juracid Bath.** Знакомые по «Флинтстонам» пейзажи. «Машина смерти» — гигантская черепаха. Ударами кувалды по голове вызываются боеприпасы. Атакуйте из левого угла экрана.



«машины смерти». Битва идет до последней капли (т.е. когда у одного из соперников не останется ни капли). Для играющих на уровне выше Easy пара советов. Поиск призов победы не принесет — рано или поздно ваш соперник найдет дальнобойное оружие, а перестрелку он ведет лучше. Поэтому постарайтесь найти место, изолированное по горизонтали, через которое пробегают миниатюрные заводные игрушки, а прочие обитатели не посещают. Вы сможете спокойно отбивать безнадежные наскоки противника и сколачивать (в прямом смысле!) капитал-арсенал для единоборства во второй части. Ибо там уже серьезно встанет вопрос ограничения времени, и выбивать снаряды из «оруженосцев» под смертоносным огнем будет непросто. Хорошо хоть, что потеря жизни сохраняет накопленный боезапас.



## Управление

(рекомендуемое):

- A** — смена оружия;
- B** — удар/бросок/выстрел;
- B+вверх** — мощный удар или высокий бросок;
- C** — прыжок.

дованной соперником посудиною. Запрыгивать на «золотую рыбку» вы скоро научитесь, а вот удастся ли удержаться на ней — это как повезет. В идеале все летящие в героя ядра вы должны успевать перепрыгивать. Не получается — попробуйте «войти в фазу», отбежав к краю экрана. Зря не рискуйте — за один раз выпустить в высунувшегося «пирата» больше двух снарядов не удастся.

**The Pusseidon Adventure.** Подводный мир таит немало опасностей — агрессивные ракушки, электрические ужи, медузы. Зато масса пригодных площадок для атак. Перепрыгивая снаряды подводной лодки и ненужных «оруженосцев», кидайте звездочки в ее купол. Можно взять таймаут, долбанув кувалдой по кнопке на дне. На появившемся пузыре достигнете двери с аптечкой.

**The Medieval Dead.** Средневековый замок с привидениями. Найти подходящую площадку будет непросто. Зато с «боссом» проблем пока не возникнет — с левого уступа забросайте всадника на Троянском коне булыжниками.

**Mutilation on The Bounty.** Вершина любой мачты пиратского судна — к вашим услугам! И постарайтесь набрать побольше ядер, они понадобятся в перестрелке с арен-

**The Magnificent Severed.** Дикий Запад. Сбор кактусов на вершине холма может разнообразить прогулку по прериям к одной очень веселой кнопке с надписью DANGER. А кактусы вам понадобятся в обилии, ибо обстрел фургона с соперником во второй части уровня хоть и прост (знай, перепрыгивай бочку после каждого попадания), но долгов.

**A Site for Sawed Eyes.** Строительная площадка изобилует уступами для беспрепятственного времяпрепровождения. А вот над боссом-бульдозером придется попотеть. То, что с неба падают кирпичи — пустяк, избегать их в условиях битвы почти невозможно и лучше просто встать в месте, куда они падают реже. Основная трудность в том, что вредоносные «оруженосцы» часто совершают свои набеги одновременно с открытием уязвимого места бульдозера. В этом случае рекомендую вооружиться кувалдой и перебить «внефазную» мелочь. Игнорируя ее, вы подвергнете свою жизнь большей опасности.

**Disassembly Line.** «Разборочный» конвейер навряд ли сложнее предыдущего уровня — разбирайтесь в свое удовольствие! А побить соперника, взгромоздившегося на главный агрегат завода, стало гораздо проще. Научитесь только перепрыгивать «снаряд» из установки и выпадающих сверху «оруженосцев» серией из двух точных прыжков, после чего смело запускайте по два болта в противника.

Напоследок замечу, что людям с неустойчивой психикой издевательств над героями этой игры, возможно, не помогут решить всех проблем в личной жизни. Остальным же посоветую использовать ее в режиме Easy как противоядие от перегрузок, вызванных усердной учебой, выматывающей работой, прохождением супер-сложного боевика и прочими праведными делами. Ну и, конечно же, в режиме Hard — дабы эти самые перегрузки вызвать!..

## Eler Cant





В 42-м номере было опубликовано описание «Терминатора» для SNES (далее по тексту — T-SN). В сегодняшнем ринге, помимо этой игры, примет участие ее «однофамилец» для Мегадрайва (T-MD). Жанры — бродилочный боевик и боевик аркадный соответственно. Началась битва предъявлением внешних атрибутов игр — графики, музыки, управления героем. То, на что быстрее всего клонет посетитель зала игровых автоматов. Не удивительно, что T-MD как истинный представитель своего жанра непринужденно обошла соперника по всем трем параметрам. Со стороны T-SN были попытки пустить в бой тяжелую военную технику на первом уровне, но атака эта прошла незамеченной на фоне мелких вражеских фигурок, серых полутонов и однообразия деталей задних планов.

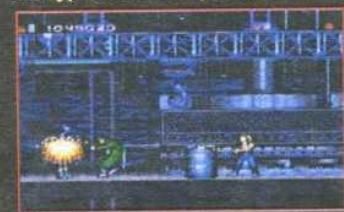
Буйство красок в T-MD же удачно дополнил разнообразный музыкальный ряд, возглавляемый забойнейшей аранжировкой финальной темы фильма. Уникальный случай — не все мелодии, написанные для игры, нашли в ней место! Зайдите в меню звуков в options и почувствуйте разницу...

Победа T-MD в номинации «Управление» обусловилась его простотой — помимо кнопок стрельбы (B) и прыжка (C) лишь на одном уровне используется кнопка A (для установки бомб). Бродилкам же свойственно задействовать все кнопки джойстика, что при наличии отсутствия возможности их переопределения может поставить перед игроком проблему, создателями незапланированную.

Настал черед обсудить собственно игровой процесс. Тут уж борьба идет нешуточная.

Сложность обеих игр неопытного игрока может, что называется, довести до ручки. Продолжений не предусмотрено, а в T-MD еще и жизнь дается всего одна! Линейка энергии зато исчезает медленнее (за вычетом экстремальных ситуаций типа попадания под гусеницы самоходки), а пополняется чаще выпадающими из врагов призами. К сожалению, и враги, и призы на уровнях встречаются абсолютно хаотично — ваш путь может оказаться почти свободен, и каждая вражинка обернется призом, а может быть перегороден толпой неуязвимых полицаев, и призов герою-страдальцу так и не достанется...

Сюжетная линия в T-MD не только прослеживается лучше, в промежутках между уровнями ее еще и поясняют открытым текстом. Да и кадров из фильма больше показано. Вот уж видеоманы порадуется! Не считая двух гоночных этапов в T-SN, раскладка по уровням у состязавшихся игр одинакова. Только в отличие от навязанного воспоминаниями героя первого уровня T-SN в T-MD мы имеем упрежденную сюжетом фильма миссию по захвату комплекса временного перемещения. Лабиринт пустыяковый, помимо самоходки в начале



вас ждет лишь масса терми-

наторов, но играющим на уровне сложности выше EASY придется потом и кровью пробивать гранатами путь к левому нижнему углу комплекса, дабы заполучить ско-

рострельную винтовку. За всю игру это единственное существенное отличие, вносимое в options — ведь число врагов и стойкость героя меняются совсем чуточку.



наторов, но играющим на уровне сложности выше EASY придется потом и кровью пробивать гранатами путь к левому нижнему углу комплекса, дабы заполучить ско-



рострельную винтовку. За всю игру это единственное существенное отличие, вносимое в options — ведь число врагов и стойкость героя меняются совсем чуточку.



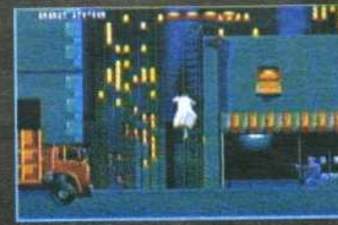
Взяв три бомбы в запасе уровня, не спешите — приз появится вновь, и лучше вам его дожидаться.

Бомбардировщик можно сбить гранатами, но лучше побережь время и пробежаться до входа в подземелье.



Взрыв энергетической установки в левом нижнем углу бункера отключит охрану входа в комплекс, но лишь на 45 секунд — до самоуничтожения...

В Лос-Анджелесе версии T-MD бежать можно как по улицам, так и по крышам — но лучше все же по крышам. Вертолеты, в отличие от T-SN, почти безвредны, а внизу, помимо «барменов» с «коктейлем Молотова», обитают полицейские, которых очередь из дробаша успокаивает лишь временно.



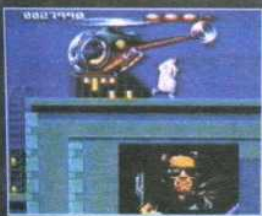


Очень рекомендуется турбо-джойстик или пальцы бывалого «аркадника». Радуют такие легкоузнаваемые детали, как телефонная будка, дробовик под плащом героя, перестрелка с терминатором в зале дискотеки и перепуганная Сара за столиком.



Мимо упавшего в третий раз терминатора можно пробежать.

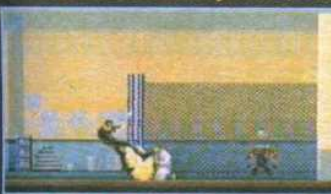
С крыш старайтесь прыгать как можно дальше. Мегадрэвовский Кайл падений не боится!



Далее в T-MD вам покажут, как антигерой появляется в полицейском участке. Сложнее понять, как к герою вернулся любимый дробовик, и почему в участке опять бес-



чинствуют бутылкометчики, на которых всполошившиеся хозяева внимания не обращают. Несмотря на многоэтажность здания, никаких развилочек нет и обойти вставшего на пути к цели терминатора не удастся.



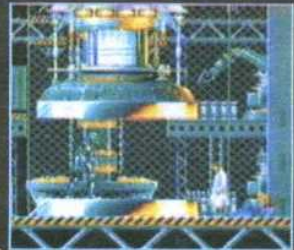
Самый сложный момент игры. Даже при условии, что потрепанное здоровье удалось своевременно поправить, одолеть железного супостата в окружении глупых копов будет непросто. А впереди еще лестница — воздержитесь от разборок на подъеме, лучше спуститесь вниз, если время (т.е. преследующий терминатор) не поджимает...



Ну и, наконец, сборочный цех — место финальной битвы. Самый аркадный в T-SN и самый бродилочный в T-MD: вам предстоит обмануть остов терминатора и, избегая тупиков, проложить путь к прессу, за которым уже в готовности сидит Сара. Взрывчатка не понадобится, несколько очередей — и вот уже ползет потенциальная лепешка металлолома. Вот только, коли загонит вас этот полутруп в угол, перепрыгнуть уже не удастся. Зато в случае удачного исхода герой останется в живых! Или, по крайней мере, умрет за кадром. И поздравление вы получите, в отличие от мрачной концовки T-SN.

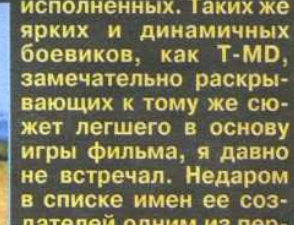


Есть смысл держать преследователя в поле зрения — иначе выскочит в самый неподходящий момент.



Бегите вправо до проема, спрыгните вниз — до лестницы и вверх, потом вправо до упора.

Различие жанров игр затрудняет вынесение окончательного решения. Ведь любителям побродить — полазить линейный T-MD покажется маловат, а «горячим парням» — ветеранам аркады наверняка надоеет затянutosть и однообразие уровней T-SN. И все же, бродилок даже на SNESe найдется немало, и на гораздо лучшем уровне исполненных. Таких же ярких и динамичных боевиков, как T-MD, замечательно раскрывающих к тому же сюжет легшего в основу игры фильма, я давно не встречал. Недаром в списке имен ее создателей одним из пер-



вых идет Дэвид Перри, гениальный творец многих игровых хитов. Что вкупе с названием одной из «потерянных» мелодий Vopus наводит на мысль о секретах, коими Дэвид также знаменит. Так что, я думаю, никто не обидится, если победу на ринге я присужу мегадрэвовскому «Терминатору». Уж очень мне тот финальный музон понравился!

**Eler Cant**



# CASTLEVANIA IV. Return of Dracula



с дубинами, которые время от времени вылезают из-за стен. Перебравшись в конец, спускайтесь вниз. Там в левой стене вы найдете удвоитель для бумерангов. После этого двигайтесь вправо до конца. По пути разделяетесь со скелетами и другой нечистью. Выйдя оттуда

Решил я вас на этот раз немного поугадать. Вам уже страшно? Если нет, то ща будет. Ну, если не сейчас, то под конец статьи у вас точно выступит холодный пот на лбу, затрясутся руки, встанут волосы дыбом и побегут мурашки по спине. Ну, вы, конечно, зададитесь вопросом, почему? А потому что я хочу вам поведать о такой жутковатой игре, как Castlevania 4. Я вообще-то не особый знаток всей этой нечисти, но знаю, что в Румынии жил такой граф по имени Дракула. Пил он людскую кровушку и пил до тех пор, пока его не заточили в надгробный камень (в третьей части той самой "вани в замке"). И вот однажды ночью при сильной грозе прямое попадание молнии (разряд молнии 20 мега



вольт) в могильную плиту (куда был запихнут Дракула) разломало ее, освободив Дракулу от заточения. И опять этот кровопивец терроризирует мирных граждан Румынии. Вы, будучи "мощным перцем" с цепью, на конце которой закреплен кусок каленого железа (каленным железом, говорят, можно убить вампира), идете в замок Дракулы, чтобы отправить его уже навсегда в ад, туда, где ему и место.



**Stage 1. Stage 1. Stage 1. Stage 1. Stage 1.** Путь к Дракуле лежит через весь замок, и первая стадия начинается перед его воротами. И вот как только вы ступите на мост через ров (как и положено, каждый приличный замок всегда имеет вокруг своих стен ров с водой), он начнет прямо под вами подниматься. А за ним только стены и... сухие скелеты с летучими мышами. Пройдя через калитку и двигаясь вдоль ограды, вы доберетесь до входа в замок, где встретите новый тип гадов. Это такие статуи, стреляющие в вас



чем-то мерзким и, наверное, отвратительным (я так думаю). Но в первой же стене, которая встретится вам на пути, находится курица, которая восполнит вам половину утраченной в сражении со скелетами и летучими мышами энергии. Прямо за ней будет каскад лестничных пролетов, выводящих на верхний этаж. Наверху, пробираясь вдоль стен замка, преодолевайте узкие выступы, цепляясь цепью за канделябры в стенах. При этом уничтожайте гадов



во двор, пройдите вправо до стены и затем поднимитесь по лестнице на верх. И будьте осторожны с зелеными тварями и летающими конскими головами. Пройдите вправо до конца и спуститесь вниз. Старайтесь по возможности не наступать на маленькие досочки в полу,



которые при давлении на них резко переворачиваются и сбрасывают все вниз. Внизу идите вправо и почти сразу попадете в небольшое помещение, в котором вас поджидает босс. Босс полный лох. Его, если вы не ламер, забьете и кнутом за пару секунд. После смерти босса вас отправляют на вторую стадию.

**Stage 2. Stage 2. Stage 2. Stage 2. Stage 2. Stage 2.** Вторую стадию вам придется полностью провести в болоте или рядом с ним. Возле болота вас будут все время пытаться схватить за ноги руки, время от времени появ-



ляющиеся из-под земли. Остерегайтесь полупрозрачных монстров, которые выпрыгивают из-за деревьев. Пройдя немного вперед, вы спуститесь вниз в пещеру, где надо будет подняться в ее верхнюю часть и выбраться на поверхность в лес. Здесь следуйте направо до конца. Перед



подъемом наверх в правой тупиковой стене лежит курица, которая к тому времени вам будет просто необходима. Поднявшись наверх, двигайтесь вперед по навесным мостикам и по пути уничтожайте летучих мышей, сидящих на столбах моста. За мостом, немно-

го пройдя, вы прямо сразу попадете к боссу. Второй босс тоже полный лох. Его убить, как два раза на кнопку джойстика нажать. Присаживаетесь в левом конце экрана и пускаете в него бумеранги. Пяти штук будет вполне достаточно. После босса вы попадаете в реку...





### Stage 3. Stage 3. Stage 3. Stage 3. Stage 3. Stage 3.

...которая течет прямо в пещеры под замком. Но при этом в ней почему-то все время меняется течение. То вправо течет, то влево. Странная река какая-то. И эти руки-крюки, что прыгают и мешают вашему движению. Наверное, штуки Дракулы. Но пара хороших ударов цепью, и они вам не помеха. А с летающими над рекой подобиями горгулий еще легче справиться — они погибают при одном прикосновении вашей цепи. Само путешествие по реке короткое и легкое. Но в устье



вы входите в пещеры. Пещеры один из самых сложных уровней игры. Почти по всему полу расставлены шипы, мельтешат летучие мыши, ходят каменные статуи, которые при ударе по ним уменьшаются, но их становится на половину больше. Сначала идите вперед до спуска вниз, но спешите спускаться. Перепрыгните на другой край и в подсвечнике найдете совершенно вам не нужный топор. Спустившись вниз и разбив цепью левую стену пещеры, вы, пройдя по туннелю, найдете множество призов. Оттуда двигайтесь по пещере вправо и, уничтожая каменные статуи, продвигайтесь до конца в подвал замка. И будьте осторожны с падающими на вас с потолка сталактитами. В подвале быстро пробегите по деревянному мостику, который прямо за вами обвалится. Там по каменным выступам поднимайтесь вверх. И не пытайтесь уничтожить ежиков, катающихся



вверх. Там до конца влево и по лестнице наверх. Здесь по каскаду лестниц поднимайтесь (по пути убивайте скелетов) к боссу. Босс не очень трудный и убить его довольно просто. Запрыгивайте на верхний выступ и кидайте без перерыва в него бумеранги. Как только главный водяной дракон умрет, вы отправитесь на покорение башни замка.

### Stage 4. Stage 4. Stage 4. Stage 4. Stage 4. Stage 4.



В башне вам немного придется поднапрячься (хватит господ, халява кончилась). Тут и декорации сменились, и скелеты отапгрейденные стали, уже с мечами, и убиваются только с двух ударов. Первый этаж башни совсем не трудный, всего-то надо немного пройти вправо и подняться наверх по лестнице. Там перебирайтесь по зеленым пе-



реворачивающимся мостикам в левую часть этажа и по лестнице поднимайтесь наверх. Здесь доберитесь до правого края и пройдите вперед. Тут вас будет ждать босс — череп. На него хватит четырех бумерангов. Как только вы его разрушите, попадете непосредственно в центр самой вращающейся

башни. В небольшой комнате сначала цепляйтесь за кан-

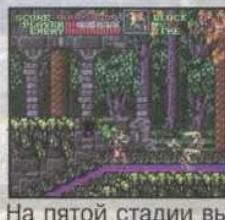


делябр цепью и, когда стены повернутся на 90 градусов, прыгивайте на пол и отбейте атаку летучих голов (как они летают, я до сих пор не могу понять). Потом цепляйтесь за тот же канделябр и, когда стены повернутся еще на 90 градусов, раскачайтесь, перепрыгните на выдвинувшийся к вам каменный мостик. Он



приведет вас к вращающемуся коридору, пройдя по которому вы попадете в помещение с движущимися вверх каменными блоками. В этом помещении идите вправо до платформ с синими шипами. За ними поднимитесь по лестницам наверх, где вас будет ждать босс. Убивайте его надо так. Встаньте на левую платформу и без перерыва кидайте бумеранги. Через некоторое время он уменьшится до нормальных размеров и убить его не составит труда.

### Stage 5. Stage 5. Stage 5. Stage 5. Stage 5. Stage 5.



На пятой стадии вы подходите уже к самому замку Дракулы. Поднимитесь наверх по наклонным дорожкам. Наверху, используя небольшие мостики, переберитесь вправо до крыльца замка. Здесь тоже просто. Идите вперед, по пути убивая летучих мышей и другую нечисть. Зайдя в дверь замка, вы уже окажетесь внутри.

### Stage 6. Stage 6. Stage 6. Stage 6. Stage 6. Stage 6.

Как только вы немного пройдете вперед, на вас сразу посыплются вражины, среди которых будут собаки, зомби в больших количествах и, конечно же, старые знакомые летучие мыши. Перебив несколько экземпляров по пути к лестнице наверх, не забывайте о состоянии вашего здоровья. В замке курицу или окорок гораздо труднее найти, чем на предыдущих стадиях игры. Наверху вам предстоит пробраться на другую сторону помещения, и перебираться надо будет по качающимся люстрам. Далее идите влево и сбивайте все подсвечники, в некоторых из них лежат курицы и окорока.





По пути на вас с потолка будут падать люстры и нападать какие-то чувихи в вечерних платьях и "перцы" во фраках. Ну с ними тоже придется расправиться. Или они с вами расправятся. Добравшись до лестницы быстрее забирайтесь наверх. Наверху перебирайтесь над шипами до очередного коридора. Пройдя по нему (здесь, кстати, появляется новый вид врагов, это красные неубиваемые скелеты), вам надо будет подняться вверх по лестнице, которая находится в самом конце. Затем пройдите в левый конец зала к очередной лестнице. Но сделать вам это будет не просто. По всему помещению ходит множество скелетов. Прорваться вам помогут бумеранги. Используйте их в меру, чтобы оставить и на босса. Добравшись до лестницы и поднявшись по ней, вы оказываетесь в коридоре, в самом начале которого крутятся гробы. Разбейте их и бегите вправо. По дороге отбивайтесь от столов, которые будут ехать вам навстречу. Увидев лестницу, поднимайтесь по ней наверх. Тут-то вас и будет поджидать босс уровня. Встаньте на левый средний выступ и кидайте бумеранги. Босс не очень крутой, так что сдается вам довольно быстро.



**Stage 7. Stage 7. Stage 7. Stage 7. Stage 7. Stage 7.** Седьмую стадию вы проведете полностью в личной библиотеке графа Дракулы. И как заведено, в этой библиотеке водятся привидения. Их можно убить тремя ударами вашей цепи. В начале пробирайтесь вправо до лестницы, ведущей вниз. Там спускайтесь по множеству лестниц и убивайте всех горгулий и прыгающие книжки. Внизу, отбиваясь от скелетов и летучих мышей, перебирайтесь по летающим книгам с выступа на выступ до следующей комнаты, в которой висят картины с мазней графа. Затем, убивая рыцарей и летучих мышей, проберитесь к лестнице (рядом с ней еще будут шипы на потолке) и поднимитесь наверх. Там пройдите через верх до правой стены и спуститесь вниз. На нижнем этаже идите, убивая рыцарей, вправо мимо шипов на потолке и статуй с ядрами. Дойдя до лестницы, поднимитесь наверх, где вас

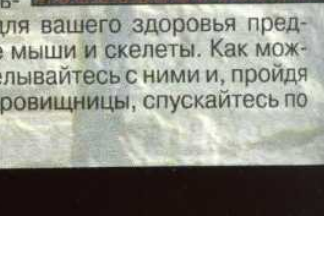
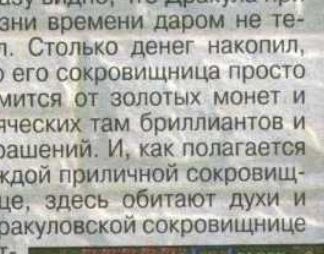
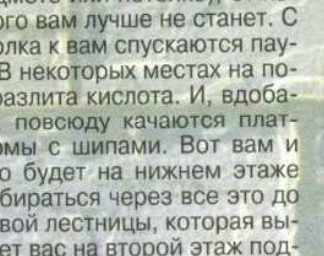
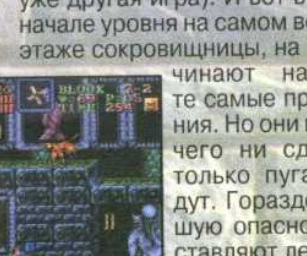
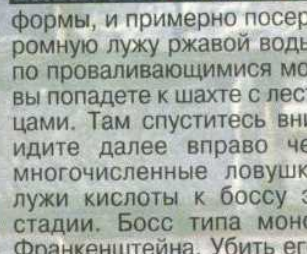


будет ждать босс этого уровня. Разделаться с ним можно следующим образом. Садитесь в левом углу на выступ и кидайте в него бумеранги. А когда он начнет кидать в вас топор, подпрыгивайте. После его смерти пол под вами провалится, и вы упадете в подвал.



**Stage 8. Stage 8. Stage 8. Stage 8. Stage 8. Stage 8.** Восьмая стадия жуткая, мерзкая и сырая. Я думаю, что подвалы всех замков такие же. У Дракулы точно такой. Везде с потолка капает кислотный конденсат (конденсат — это испарения жидкости, осевшие на предмете или потолке), от которого вам лучше не станет. С потолка к вам спускаются пауки. В некоторых местах на полу разлита кислота. И, вдобавок, повсюду качаются платформы с шипами. Вот вам и надо будет на нижнем этаже пробираться через все это до первой лестницы, которая выведет вас на второй этаж подвала. Там идите вправо, перепрыгивая шипованные платформы, и примерно посередине, перебравшись через огромную лужу ржавой воды сначала по выступам, а потом по проваливающимися мосту, вы попадете к шахте с лестницами. Там спуститесь вниз и идите далее вправо через многочисленные ловушки и лужи кислоты к боссу этой стадии. Босс типа монстра Франкенштейна. Убить его не легко. Он будет кидать в вас колбы с взрывчаткой. Уворачиваясь от колб, кидайте в него бумеранги.

**Stage 9. Stage 9. Stage 9. Stage 9. Stage 9. Stage 9.** Эта стадия проходит в сокровищнице графа Дракулы. Сразу видно, что Дракула при жизни времени даром не терял. Столько денег накопил, что его сокровищница просто ломится от золотых монет и всяческих там бриллиантов и украшений. И, как полагается каждой приличной сокровищнице, здесь обитают духи и привидения. И, конечно же, в дракуловской сокровищнице привидений столько, хоть охотников за ними вызывай (но это уже другая игра). И вот в самом начале уровня на самом верхнем этаже сокровищницы, на вас начинают нападать те самые привидения. Но они вам ничего не сделают, только пугать будут. Гораздо большую опасность для вашего здоровья представляют летучие мыши и скелеты. Как можно быстрее разделывайтесь с ними и, пройдя верхний этаж сокровищницы, спускайтесь по





лестнице. Этажом ниже, уничтожая скелетов и летучих мышей, пройдите вправо до очередной лестницы вниз, которая приведет вас на следующий этаж. Тут переберитесь на другую сторону сокровищницы по обрушивающимся мостикам. Будьте осторожны с летучими мышами. Пройдите до конца вправо и, спустившись по лестнице, пройдите влево. Чтобы не утонуть в вязком золотом море, используйте вашу цепь, чтобы цепляться за подсвечники и продвигаться тем самым вперед. Дойдя до конца, спуститесь на самый нижний этаж сокровищницы. Здесь, используя упавшие с потолка камни, переберитесь по шипованному полу на другую сторону этого этажа. Теперь поднимайтесь до конца по нескольким лестницам и на самом верху продолжайте движение вправо. Пройдя немного, вы встретите босса. Босс убивается следующим образом: сначала в прыжке бейте его цепью, а когда он разделится на три летучие мыши, кидайте в их сторону бумеранги.



**Stage A. Stage A. Stage A. Stage A. Stage A. Stage A.**



Эта стадия полностью пролегал в часовой башне замка Дракулы. Тут вам придется изрядно попры-

гать по здоровенным шестеренкам и различным механизмам, которые использовали в старые времена в часах. И вот в первом помещении пройдите немного вперед и поднимитесь вверх по каскаду лестниц. Там переберитесь вправо по конвейеру с перемещающимися канделябрами. Пройдите немного вправо и опять поднимитесь вверх по лестнице. Там поднимайтесь вверх по разным механизмам и лестницам. В конце, то есть наверху, идите вправо и, дойдя до босса, сражайтесь с ним следующим образом. Встаньте так, чтобы он не мог до вас достать. Затем просто закидывайте его бумерангами. При каждом удачном попадании босс будет мигать.

**Stage B. Stage B. Stage B. Stage B. Stage B.**



Ну вот, наконец-то вы и добрались до конечной цели вашего похода. Последняя стадия дастся вам не легко. В начале спускайтесь вниз по многочисленным лестницам. Между ними на мостиках убивайте скелетов в старинной солдатской форме. Внизу бегите вправо по обрушивающемуся за вами мосту. При этом я вам не советую сшибать подсвечники и кидать бумеранги. Все это задержит вас, и вы круто напоретесь на летящую за вами стаю летучих мышей. Перебравшись через мост, вы попадете в башню, в которой летает пила. И чтоб вам на нее не нарваться, поднимайтесь как можно быстрее вверх по прогнившим и обрушивающимся лестницам. Примерно посередине, когда лестницы закончатся, придется прыгать по поднимающимся мостикам. Это будет очень экстремально, так как по сторонам и на некоторых мостиках есть смертоносные шипы. Как только вы подними-



тесь на самый верх и пройдете вправо, встретите первого босса этой последней стадии. Его убивать надо так. Бросьте в него бумеранг, сразу прыгайте в его сторону и приседайте. Как только бумеранг коснется босса, он подпрыгнет и упадет на то место, где стояли вы в момент попадания бумеранга. После победы над ним поднимитесь по лестнице наверх и, собрав несколько окороков, приступайте к бою со вторым боссом. Его убить легко. Просто встаете на правый



выступ и кидаете в него бумеранги. Победив, пройдите немного влево и поднимитесь вверх к третьему боссу. Третьего босса одолеть очень трудно. Когда он будет пускать в вас самонаводящиеся серпы, ставьте вокруг себя защиту из цепи. Как только серпы пропадут, бейте босса цепью и кидайте в него бумеранги. А чтобы впустую не тратить их, не пускайте бумеранги в тот момент, когда босс кидает свою косу. После того, как и этот бос будет повергнут, вы выйдете на небольшую площадку с лестницей. Но не спешите по ней подниматься. Просто прыгните в пустоту, на невидимый мостик, где получите бонус 99 сердец и бумеранги, самое лучшее ору-



жие в игре. Ну, теперь можете идти убивать Дракулу, что делается следующим способом. Сначала прыгайте и пускайте в воздух бумеранги. Когда Дракула пустит понизу шарик, киньте бумеранг и перепрыгивайте через шарик. Затем, когда Дракула будет пускать самонаводящиеся шары, сбивайте их, внутри лежат окорока. Потом будут огненные элементалы. Когда вы их сбиваете, они падают на землю и выдают столб огня. После них станет немного легче. Выбирайте удобную позицию так, чтобы электро-разряд не попал в вас, затем пускайте в сторону Дракулы пару бумерангов. Как только его энергия окажется на нуле, он превратится в кучу летучих мышей, и появившийся из окна солнечный свет убьет их. И вот вы стоите на утесе и наблюдаете разрушение замка Дракулы.



жии в игре. Ну, теперь можете идти убивать Дракулу, что делается следующим способом. Сначала прыгайте и пускайте в воздух бумеранги. Когда Дракула пустит понизу шарик, киньте бумеранг и перепрыгивайте через шарик. Затем, когда Дракула будет пускать самонаводящиеся шары, сбивайте их, внутри лежат окорока. Потом будут огненные элементалы. Когда вы их сбиваете, они падают на землю и выдают столб огня. После них станет немного легче. Выбирайте удобную позицию так, чтобы электро-разряд не попал в вас, затем пускайте в сторону Дракулы пару бумерангов. Как только его энергия окажется на нуле, он превратится в кучу летучих мышей, и появившийся из окна солнечный свет убьет их. И вот вы стоите на утесе и наблюдаете разрушение замка Дракулы.



**P.S.** Может быть кому-нибудь это описание покажется немного суховатым. Я хотел подробно объяснить вам, как пройти эту игру с наименьшей потерей времени и ваших нервов. Ну а если бы я добавлял в него всякие приколы или рассказы о пейзажах уровней, это описание заняло бы раза в два больше места. И редактор наверняка зарезал бы половину. Special Thanks to: Sucker - NeoAlien, great man - Navi Kichto and project Man With No Name with Him Music. dj\_serega@yahoo.com

**DR. PEYTON MEDFORD**  
 WAS BORN LARRY  
 DEWEY IN 1942 AND WAS  
 MARRIED TO A WOMAN  
 NAMED JOEY. HE WAS  
 FOR QUARTER CENTURY.

PEYTON WAS PHOTOGRAPHED  
 OF HIM IN THE LAB AND  
 HIS FACE WAS PLACED ON  
 THE FACE OF A MAN  
 NAMED JOEY. HE WAS  
 RECALLED THEM FACES.

UNFORTUNATELY THE DARK  
 MAN PROCEEDED TO  
 KILL HIM AND HIS  
 WIFE. HE WAS RECALLED IN  
 EXHIBIT.

THEY WERE KILLED BY  
 DARKMAN. HE WAS  
 THE ONLY ONE LEFT IN  
 THE LAB. HE WAS  
 RECALLED THEM FACES.

THEY BLEW UP THE LAB AND  
 PEYTON WAS KILLED.  
 BUT HE SURVIVED!!

UNFORTUNATELY HE WAS  
 KILLED BY DARKMAN.  
 HE WAS RECALLED IN  
 EXHIBIT.

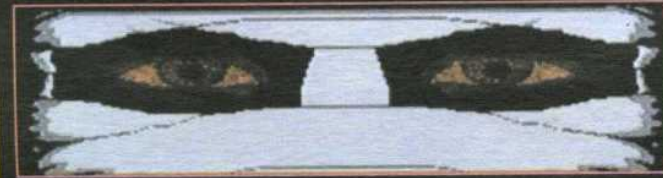
PEYTON ESCAPED FROM  
 THE LAB AND  
 BECAME DARKMAN.  
 HE WAS RECALLED IN  
 EXHIBIT.



Когда-то давным-давно, в 10-м номере журнала, сам Великий обратил внимание читателей на эту достойную игрушку. Но, недостаток времени ли тому виной, или места в журнале не хватало, но, заинтриговав читателей всесторонне превосходным качеством игры, Непостижимый воздержался от подробного ее описания. А ведь в плане прохождения она весьма не проста, и разнообразные препятствия на пути героя вполне могут привести в отчаяние достаточно опытных игроков. Да и без того игра повторного упоминания заслуживает. Не так уж много имеется игр на восьмибитке, совершенных и в графике, и в звуке, и в увлекательности игрового процесса!

Сюжет этой аркадной бродилки лишь в общих чертах придерживается сюжета одноименного фильма. Предыстории совпадают, главные действующие лица те же, да и места происходящих событий — но порядок их отличается в корне. Вероятно, мы опять имеем дело с реализацией комикса, а не его экранизации. Для интересующихся — комикс вышел в издательстве Marvel Comics, фильм был создан компанией Universal, а игра — фирмой Ocean.

Доктор Пейтон Уэстлэйк, создатель искусственной кожи, пострадал не по своей вине — возлюбленная Джулия оставила в его лаборатории документ, компрометирующий крупного строительного магната, а деловым партнером у того был зловещий мистер Дюран... Посещенная его бандой лаборатория была взорвана, а ученый чудом выжил. При сорокапроцентных ожогах кожи пострадавшие погибают, как правило, от сильнейшей боли, но эту проблему решила умелая операция, лишившая пациента чувствительности кожи. Потеряв лицо в результате ужасных шрамов, он потерял и надежду на спокойную жизнь — вдобавок побочным эффектом операции стали спонтанные вспышки агрессивности и нечеловеческой силы. Отремонтировав порушенное оборудование, Пейтон решил восстановить справедливость, проникая в ряды врагов с помощью искусно изготовленных масок. К несчастью, искусственная кожа под действием яркого света распадалась через 99 минут. Уделом несчастного стали молниеносные атаки, месть из тьмы подземелий...



Игра позволяет состязаться в прохождении двум игрокам (второй ждет, когда первый погибнет или закончит свой подуровень). Жизней дается 4, продолжений и того меньше. Начинается же она в заброшенном промышленном комплексе, где Пейтон оборудовал новую лабораторию. Почему-то убежище его уже осадили люди Дюрана — к счастью, пока не вооруженные. В рукопаш-



ной им, как и всем рядовым врагам, по силам выдерживать два-три ваших удара — если, конечно, первый же пинок не скинет их с оккупированной платформы. Используйте шпионскую тактику — очутившись за спиной противника, с разбегу бейте его, когда он дойдет до края платформы. За



вертикальные стенки герой автоматически цепляется (осторожно, при нажатии кнопки прыжка он отпрыгнет назад — в пропасть), по веревкам и на клоунских шарах отлично балансирует (жмите кнопки A и B для коррекции). Сбор колб позволит в конце уровня подправить здоровье, зачастую колбы вылетают из пропасти в пузырьках — не вздумайте их касаться, пока пузырь не лопнет. Ловушки типа прессов лучше перепрыгивать. Следующий подуровень — спуск по рельсам на платформе. Пока ваш путь указан стрелками, в дальнейшем же придется ориентироваться на попутные призы.

После третьего подуровня Человек Тьмы возьмет в руки фотоаппарат — изготовление маски требует успешного ввода данных. Указанная на старте физиономия станет систематически появляться в окнах домов. Чем больше удастся сделать удачных кадров, тем дольше проживет ваша маска — больше времени будет на прохождение.





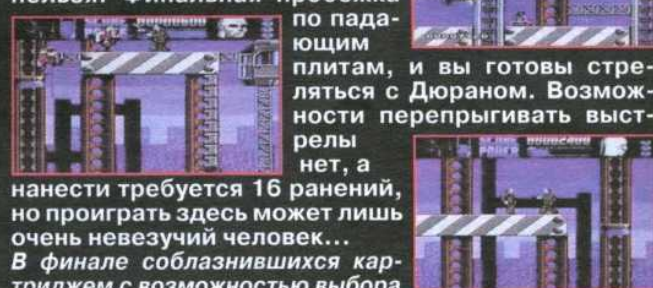
Ведь бандита какого-то черта занесло в дом клоунов, край бездонных пропастей и трамплинов. Работников заведения имеет смысл избегать, где возможно. Коснетесь ненароком — погибнете, да и атакуют они быстро. Зато сам Скип (6 попаданий) вам проблем не составит, его ответные выстрелы без труда можно перепрыгнуть.



После еще одного спуска по рельсам наступит черед второго наемника, Смайли. Он отправился собирать деньги в Китайский Квартал, где всюду орудуют ниндзя и летают смертоносные петарды. Ниндзя обладают навыками преследования, поэтому собирайте звездочки и отстреливайте гадов, если не можете перепрыгнуть и убежать. Зачем на улицах лежат будильники, я не понял... Идти старайтесь поверху. Осторожно подкрадитесь к убежищу Смайли и, выпустив весь боезапас, добейте его ногами (9 попаданий).



Еще раз прокатившись на тресе, можно приступить к отстрелу главного злодея. По фильму Роберт Дюран должен был сгореть в своем вертолете, а бой на вершине недостроенного небоскреба затеял похитивший Джулиу у героя магнат. Но об этих персонажах речь в игре и не заходит. Подъем к месту действия обеспечат рельсовые лифты. Внимание, одному из них топлива не хватит — добавьте ускорение кнопкой прыжка! На этом уровне более легкий путь проходит понижу. Но с потолка раньше времени не отцепляйтесь. Строителей, вяло мечущих молотки, застрелить будет проще вплотную, либо на их краю платформы. Пушек касаться нельзя. Финальная пробежка по падающим плитам, и вы готовы стреляться с Дюраном. Возможности перепрыгивать выстрелы нет, а нанести требуется 16 ранений, но проиграть здесь может лишь очень невезучий человек...



В финале соблазвившихся картриджем с возможностью выбора уровня ждет небольшое разочарование. Ни таблицы рекордов, ни поздравлений вы, скорее всего, не увидите — даже если пройдете игру по-честному. Но ведь игра от этого хуже не станет...



Промахнетесь с «выстрелом» — упустите шанс, рожки в окнах поменяются. Не наводите рамку на ведущих огонь бандитов. Убить не убьют, а время потеряете...



Вместе с маской толстяка-курьера Поули вы получите его дубинку и умение бросать камни. Собирайте булжники, где возможно — а врагов избегайте, они также научились бить на расстоянии, да и дубинка притормаживает. Укус рыбы смертелен, от гранат убегайте. Путь поверху всегда проще, хотя призы чаще лежат внизу. Подъем (второй подуровень) производите не тормозя, прыгая со стенки на стенку. Экономьте энергию для схватки с боссом — Поули, в отличие от персонажа фильма, не спит, а ждет самозванца в конце третьего подуровня. Зажав турбо-кнопку удара, надейтесь на удачный вход «в фазу». Требуется нанести 10 ударов.



Прогулка на тресе лебедки вертолета — самый динамичный уровень игры, хотя по сюжету фильма и должна произойти лишь однажды, перед финальной схваткой. Не увлекайтесь сбором



призов, ваша задача — избежать летящих навстречу птиц, не попав при этом под машину... Далее вы приметесь за дюрановского наемника по кличке Скип. В его облике можно и пострелять, и напрыгаться.



СПАСАТЕЛЬНАЯ БРИГАДА ПРИБЫВАЕТ ВАШУ ОРБИТУ 12:00 БУДЬТЕ ГОТОВЫ ПРИЕМУ В РАЗРЕШЕНИИ  
УНИЧТОЖИТЬ КСЕНОМОРФА ОТКАЗАНО ИЗБЕГАЙТЕ ЛЮБЫХ КОНТАКТОВ ДО ПРИБЫТИЯ СПАСАТЕЛЬНОЙ  
БРИГАДЫ ПОВТОРЯЮ — В РАЗРЕШЕНИИ КАТЕГОРИЧЕСКИ ОТКАЗАНО

Наконец-то потеплело. Лев даже решил временно сменить тень Вяза на прохладу пещеры. Уселись мы как-то в полдень у остывшего камина и давай страшные истории вспоминать. Напугаешься как следует, да и выйдешь на солнышко колодезного компоту похлебать... Хорошо! Где-то после четвертого выхода на улицу и вспомнился сериал о Чужих. Оказалось, каждому из нас он страшен по-своему. Лев утверждает, что самое ужасное — безжалостные ксеноморфы. Мне же кажется, что гораздо ужасней безжалостность всеисильной Компании, обрекающей все новых и новых людей на верную смерть. Поскольку Лев уже проиллюстрировал свою точку зрения в 36 номере журнала, описывая «Alien Syndrome», последую и я его примеру. А дальше пусть решают читатели.

*но чудовище сбежит на другие обитаемые планеты, оно уничтожит все население. Таково предназначение этих тварей: уничтожать и размножаться.*

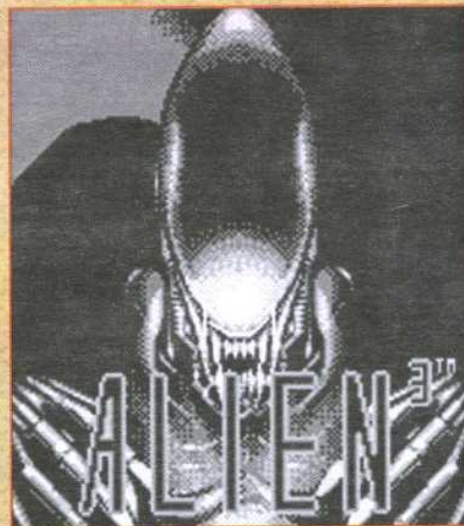
*Мы просто не имеем права пускать сюда людей Компании.*

*Они сделают все возможное, чтобы забрать тварь с собой. — Рипли с отвращением фыркнула. — Ради барышей.*

Редкий сюжет дает жизнь таким непохожим версиям игр на разных приставках. Но даже среди них «Alien 3» для Game Boy стоит особняком. Здесь не так уж много стрельбы и слишком много логических задач, чтобы отнести эту игру к классу боевиков.

В игре два режима: основной — для передвижений по тюрьме; меню — для использования оружия и других полезных предметов. В основном режиме в нижней строке экрана отображаются (справа налево): текущее оружие; количество зарядов в магазине («AMMO»); запас жизненной энергии («E»); количество магазинов («CLIPS»); количество жизней («TRIES»). Но если все заключенные уже погибли, возвращать Рипли к новой жизни будет некому или состояние выключателя («ON» или «OFF»). Игра

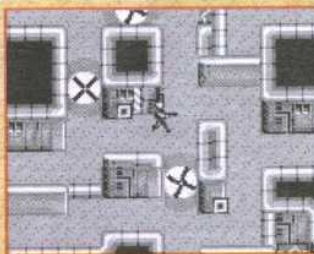
путается в исходных состояниях некоторых переключателей, так что доверять этим надписям следует с осторожностью). Управление: джойстик — движение в выбранную сторону; «A» — использовать активный предмет или просто открыть дверь; «B» — применить активное оружие; «Start» — пауза; «Select» — переход в режим меню. В режиме меню в верхней строке изображаются активное оружие («WPN») и предмет («USE»). Ниже идут три строки по пять ячеек каждая: имеющиеся в распоряжении Рипли предметы («INVENTORY»); оружие («WEAPONS»); лежащая поблизости амундация (предметы и оружие, «SEE»). Пяти ячеек под предметы хватает с трудом, даже если не подбирать карту (ведь одних только пропусков придется таскать три штуки). А вот под оружие это даже много.



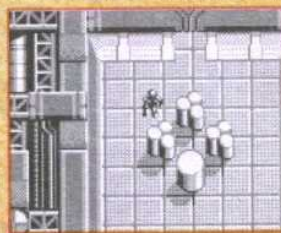
Для успешного прохождения игры достаточно будет взять только огнемёт и смартган (боезапас в ячейки не раскладывается), а с «мухобойками» (палка-мешалка, пистолет) лучше не связываться — пустая трата жизненной энергии и патронов.

Джойстик — перемещение курсора; «Start» — выбор звукового сопровождения («MUSIC AND FX» — музыка и эффекты; «FX ONLY»; «MUSIC ONLY»; «SILENCE» — тишина). «Select» или наведение курсора на кнопку «EXIT» и нажатие «A» или «B» — выход в обычный режим.

Для строки «INVENTORY»: «B» — активизировать предмет; «A» — выложить предмет (активный предмет выложить нельзя, предметы также не допус-



**В вентиляционных шахтах каждый шаг может оказаться последним.**



кается выкладывать слишком кучно или вплотную к дверям). Для «WEAPONS» и «SEE» нажатие «A» или «B» соответственно активизирует оружие или подбирает амундацию в свободную ячейку «Inventory».

Несколько полезных советов по ведению игры.

В тюрьме 4 основных уровня. Они соединены вентиляционными шахтами в



*«Кроме несокрушимой алчности, у Компании нет ничего. Поверьте, уж это я знаю точно. Мне приходилось иметь дело и с Компанией, и с чужими тварями, и, честно говоря, я не уверена, кто из них по большому счету опасней. Я не могу рисковать. В одном я уверена: если хотя бы од-*



44 ДРАКОН

ALIEN 3

GB

GAME BOY



Послышались выкрики, заключенные в замешательстве оглядывались, натывая друг на друга. Эндриуз сокрушенно покачал головой: — Во вверенном мне учреждении я не допущу подобных нелепостей.

Все слышали? Я не потерплю...

Негромкий скрип заставил его поднять голову и взглянуть наверх. С потолка свесилась чужая тварь. Как паук муху, она обхватила начальника колонии и легко оторвала от пола. Через мгновение хищник и жертва исчезли. В охватившей всех панике никто толком не понял, что же произошло.

цепочку: «свалка» — «лазарет» (здесь Рипли начинает игру) — «камеры» — «завод». Для удобства, я составил схемы всех помещений на стр.78. Номера переходов начинаются с буквы «П», вентиляторов — «В», тумблеров — «Т». Столкновения с яйцами, вращающимися вентиляторами и электрическими разрядами (в вентиляционных шахтах) смертельно опасны. Некоторые вентиляторы способны засосать жертву с границы зоны видимости. Рядом с каждой схемой вентиляционной шахты приведены маршруты ее прохождения в обе стороны.

Не старайтесь выйти победителем из каждой стычки. Ксеноморфы слишком сильны в рукопашной схватке, очень плохо горят, а потраченных впустую патронов может не хватить потом для победы. Если вы еще не готовы начать охоту, уворачивайтесь или старайтесь «убирать» противников границей экрана. В отличие от других игр здесь принцип случайного появления и исчезновения врагов выглядит очень уместно: Лев под Вягом заверил меня, что и в книжках чужие твари больше напоминают коварных охотников, чем прямолинейных солдат.

«— Тварь осталась на «Сулако» или вместе с нами прилетела на аварийно-спасательном корабле?



— Она была с нами всегда. В голосе Рипли почувствовалось напряжение:

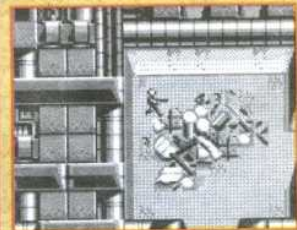
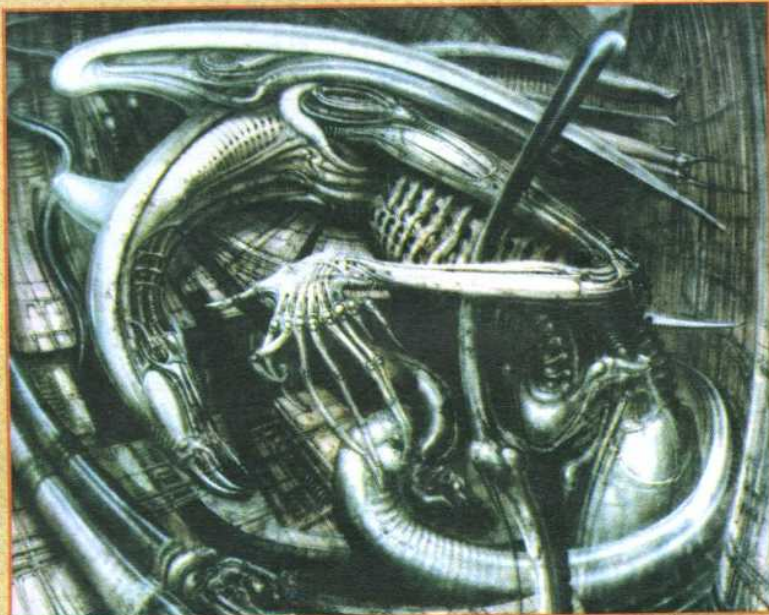
— Компания знает?

— Компания знает все, что происходило на корабле с того момента, как он покинул Землю и направился на Археронт».



Итак, Фурия-161 оказалась временным прибежищем не только для Рипли, но и для чужих тварей. Но на этот раз Рипли уже не помогут ни ее подруга Ньют, ни капрал Хикс — они погибли во время экстренного приводнения аварийно-спасательного корабля («ЕЕВ»), так и не очнувшись от гиперс-

на. Да и от андроида Бишоп после прошлых передраг толку немного. В укромных комнатах подземелья уже отложены 17 коконов-яиц («EGGS», по 400 очков за уничтожение). Очень скоро начнут появляться и сами твари во всех трех формах: «крабы» («FACE HUGGERS», 500 очков), «воины» («WARRIORS», 1000) и «чужие» («ALIENS», 2000). Правда, начальник колонии Эндриуз еще раздувает щеки, утверждая, что держит ситуацию под контролем. Но обстоятельства стремительно принимают не предусмотренный тюремными инструкциями оборот, и этот человек уже обречен. 25 заключенных (по 100 очков за оставшихся в живых к концу игры) готовы доставлять Рипли в ла-



Эта свалка мусора таит немало полезных вещей.

из себя каких-то камикадзе?

— Потому что люди Компании не станут убивать чужую тварь, — объяснила Рипли. — Они прикончат тебя только за то, что ты ее видел, но тварь не тронут никогда».

Первое задание — сжечь яйца огнеметом. Пока не будет уничтожено последнее яйцо, армия чужих неистошима. Противники начинают осваивать Фурию-161 одновременно с нами, поэтому лучше не медлить. Сначала идем вниз и направо по уровню лазарета за первым пропуском. Второй пропуск лежит в шкафу на уровне камер. Чтобы попасть туда придется прогуляться по вентиляционной шахте из П-01 в П-02. Теперь вход в оружейную комнату с огнеметом преграждает всего лишь одна дверь. Но пропуска бессильны открыть ее. Нужно идти на свалку за горелкой. Не забудьте подобрать валяющиеся в той же мусорной куче заряды к смартгану и огнемету. Горелка служит пропуском в одну-единственную комнату, и ее можно выбросить, когда Рипли вооружится огнеметом. Пришла пора заняться яйцами. Я предпочитаю следующий порядок. Лазарет: два в комнате П-03; еще три — в П-05; три — в П-06. Свалка: три — в П-09, здесь лежит третий пропуск, да и аптечка не помешает. Завод: два — в П-14, не забудьте пополнить боезапас; четыре — в П-13, здесь же находится смартган.

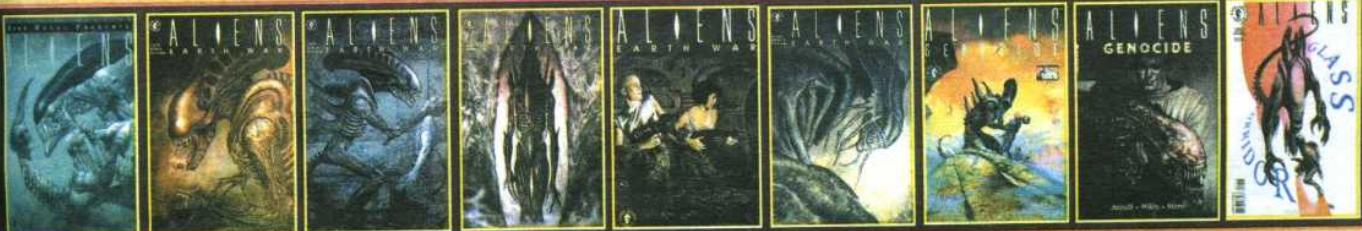
зарет за новой жизнью (в начале игры дается три). Но их кулаки не страшны даже крабам. Вдобавок, Компания уже выслала корабль, чтобы любой ценой запустить в земную лабораторию хотя бы один экземпляр злобной космической твари. В счет этой цены уже она уже заплатила жизнями поселенцев целой колонии и команды двух кораблей — «Ностромо» и «Сулако».

«— Ладно, я пойду с вами. Я тоже хочу, чтобы тварь сохла. Она убила и моих друзей. Но толку не лучше ли нам подождать несколько часов, пока на подмогу не подоспеют ребята с оружием из этой чертовой Компании? Почему мы должны изображать

Второе задание — расстрелять ксеноморфов. Каждая форма тварей имеет свой излюбленный уголок: крабам (одно попадание из смартгана) нравится лазарет и комнаты с яйцами; воины (два попадания) предпочитают уровень камер; чужим (три) пришлось по душе свалка.

Бороться с ксеноморфами довольно удобно — они (как, впрочем, и заключенные) всегда появляются неподалеку от Рипли.

Так что, если вы уже сожгли все яйца, можете приступать к уничтожению крабов, не выходя из комнаты. Лишь крабы закончатся, прихватите комплект инструментов и возвращайтесь.



# Схемы всех помещений игры

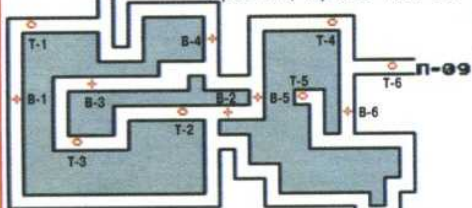
## Порядки прохождения вентиляционных шахт в обе стороны



Движение потоков воздуха зависит от направления вращения вентилятора.

«через» — пройти по остановившемуся вентилятору;  
 «над», «под», «справа», «слева» — пройти неподалеку от вентилятора;  
 «мимо» — пройти рядом с выключателем, не переключая его;  
 «назад» — начать двигаться в ту сторону, откуда только что пришли.  
 Упоминание тумблера без уточнения действия означает, что его надо переключить.

**П-08.** Т-1, через В-1, Т-2, Т-3, через В-3, над В-5. Т-4 можно не переключать, но тогда надо заранее прижаться к правой стене, чтобы юркнуть к **П-09** прежде, чем В-6 затянется совсем.  
**П-09.** Т-6, через В-6, Т-2, Т-3, через В-3, через В-4 к **П-08**.

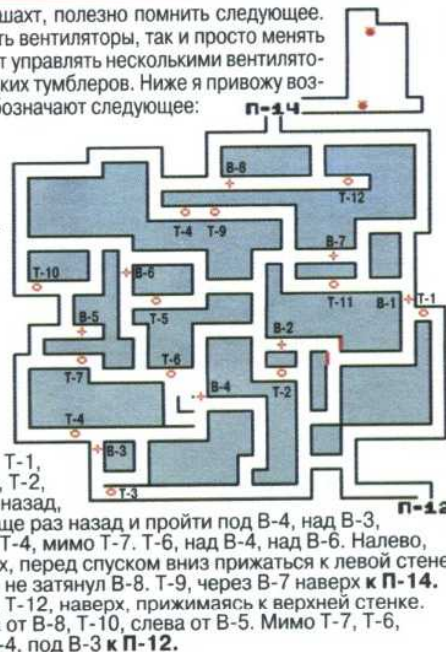


**П-07.** Т-1, вниз через В-1, Т-2, Т-4, Т-3, через В-3, Т-6, через В-5 к **П-04**.  
**Из П-04.** Т-7, через В-2, Т-4, Т-7 к **П-04**.  
**П-04.** Т-7, через В-5, Т-6, через В-3, Т-4, Т-2, через В-1 к **П-7**.



Осторожно, карта «П11-П10» в игре несколько отличается от действительности.

**П-10.** Т-1, под В-1, Т-2, Т-3. Назад, Т-1, над В-1, через В-2, под В-3, Т-5, Т-6. Назад под В-3, через В-2, под В-1. Т-1, над В-1, через В-2, под В-3, над В-4. Мимо Т-7, над В-6 к **П-11**.  
**П-11.** Мимо Т-9, Т-10. Слева от В-8, Т-8, через В-5 налево. Под В-4 к **П-10**.



**П-12.** Т-1, назад, Т-2, опять назад, Т-3. Еще раз назад и пройти под В-4, над В-3, мимо Т-4, мимо Т-7. Т-6, над В-4, над В-6. Налево, вверх, перед спуском вниз прижаться к левой стене, чтобы не затянул В-8. Т-9, через В-7 наверх к **П-14**.  
**П-14.** Т-12, наверх, прижимаясь к верхней стенке. Слева от В-8, Т-10, слева от В-5. Мимо Т-7, Т-6, под В-4, под В-3 к **П-12**.

**П-01.** Т-1, над В-2 к **П-02**.  
**П-02.** Т-2, через В-3, над В-4 к **П-01**.



На заводе можно разжиться кухонным ножом (оружием не считается), комплектом инструментов, а за дверями П-13 спрятан смартган. Т-1 запускает этот самый спокойный уровень. Сперва...

- ☛ ОГНЕМЕТ
- ☛ СМАРТГАН
- ТУМБЛЕР
- ⊕ ЯИЦО
- ⊕ ВЕНТИЛЯТОР
- ⊕ П2 П3 ПРОПУСКИ
- ⊕ ЗАПЕРТЫЕ АБЕРИ
- ⊕ ЗАВАРЕННАЯ АБЕРЬ
- ⊕ ГОРЕЛКА
- ⊕ АНДРОИД БИШОП
- ⊕ КОМПЛЕКТ ИНСТРУМЕНТОВ
- ⊕ ЗДЕСЬ РИПЛИ НАЧИНАЕТ ИГРУ



На жилом уровне припрятаны второй пропуск, огнемёт и пистолет. С пистолетом связываться не стоит.

**Грузовой отсек.** Зброшен и превращен в свалку. Здесь валяются заряды для огнемета и смартгана, горелка, обломок андроида модели Бишоп и аварийно-спасательный корабль.

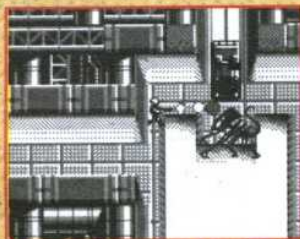
**Лазарет.** От палки-мешалки толку мало, от карты теперь тоже (хотя, в свое время, она мне здорово помогла составить эти схемы). А вот первый пропуск — вещь необходимая.





Как только последний ксеноморф захлебнется своей кислотой, Рипли сообщит, что пришла пора третьего задания. Потеряв весь свой выводок, матка («QUEEN») объявилась на заводе. Этого монстра не берут ни пули, ни пламя.

Оставьте комплект инструментов около EEV и запаситесь аптечками. Матку предстоит заманить в печь с раскаленным оловом. Проходите к единственному на уровне выключателю T-1, запускаете вагонетку, бежите вниз и направо на перекресток и начинаете искать матку. Как только матка появится поблизости, обратите ее внимание на себя (можно из смарт-гана, но я предпочитаю огнемет. Может, сказывается опыт игры в «Alien Syndrome»?) и отступайте по рельсам вниз к печи. Около самой печи слева есть лаз. Он слишком узок для матки, но вполне достаточен для Рипли и струи огня, способной продержаться до подхода вагонетки. Вагонетка скинет чудовище в могилу из расплавленного металла. Матку тоже можно убирать границы экрана. Но в паре мест эти салки со смертью превращаются в настоящую лотерею. Во-первых, площадка с выключателем — почти ту-



Эта победа посвящается Ирине Филипповой, г. Москва.



**Аварийно-спасательный корабль «EEV». Неужто такая развалина еще способна летать?**

пик. Если матка прижмет нас к вагонетке, останется лишь уповать на удачу. Во-вторых, нужно успеть заманить монстра на перекресток прежде, чем там окажется вагонетка. Если тварь будет мешать слишком активно, придется дожидаться возвращения вагонетки на исходную позицию и идти к выключателю еще раз. «Хищник и жертва на мгновение скрылись в бурлившем металле, а потом над поверхностью снова появилась морда чудовища. Рипли, словно зачарованная, не могла отвести глаз, а тварь снова стала выкарабкиваться из

формы. Струйки расплавленного металла стекали по ее шкуре».

После гибели матки Рипли автоматически возвращается к EEV заняться четвертым, самым спокойным заданием — покинуть планету.

Подберите Бишоп и используйте принесенный ранее комплект инструментов.

«Отсутствовали большая часть лица и нижняя челюсть. Наверно, разбились вдребезги при аварии или застряли в другой куче мусора. Детали шеи, левого предплечья и части спины каким-то чудом уцелели. Нашлись и фрагменты сенсорных устройств, оторвавшиеся от креплений».

На первый взгляд ничего не произойдет. Но попробуйте использовать Бишоп, и его портрет появится на экране. Теперь можно, подключив андроида



— А наша вера очень крепка. Больше у нас почти ничего нет, это так, но вера есть. Она не требует ни пищи, ни места, ее не могут отнять у нас ни Компания, ни правительство, ибо каждый хранит свою веру в себе. В таком месте, как наша планета, вера не просто полезна, она чертовски необходима. Без веры человек отчаивается и в отчаянии теряет душу. Правительство может отнять у нас свободу, но не душу.



Если повезет, с маткой можно разделаться и таким способом.

к бортовому компьютеру EEV, ввести координаты шлюзовой станции и погрузиться в гиперсон. А спасатели Компании пускай ищут ветра в поле...

«Капитан пришел в себя и снова обратился к Рипли:

— Вы должны отдать нам эмбрион. Ради своего же спасения.

На мгновение на лице Рипли появилась довольная улыбка понимания.

— Ни за что! — выкрикнула она.

Платформа крана остановилась прямо над ковшом. Почувствовав очередной приступ, Рипли пошатнулась, но, взяв себя в руки, уверенно подошла к краю платформы. Под ней кипело озеро расплавленного металла, поднимавшийся жар опалял кожу, словно приглашая спуститься в этот рукотворный ад.

— Слишком поздно!

— Нет! — умолял капитан.

Рипли прижала руки к груди.

— Прощайте, — сказала она.

— Не-е-е-т!! — завопил капитан.

Рипли шагнула в пустоту и исчезла в кипящем металле.

Морс, поднявшись, проводил ее взглядом. Зажимая рукой рану, он пробормотал:

— Уходящие в мир иной не умирают. Они возносятся. Возносятся на небеса».

## G. Dragon

P. S. Приветствую вас, любезные читатели! Доводилось ли вам замечать, что в видеоиграх у планеты индекс 161, в научно-фантастическом романе издательства «Мир», 1994 г.

— 261, а в романе издательства «Мария», 1993 г.

— 361? Теряюсь в догадках...

## Лев под Вязом

Цитаты приведены из книги «Чужой-3», научно-фантастический роман. Перевод с английского А. К. Андреева. Москва, «Мир», 1994.



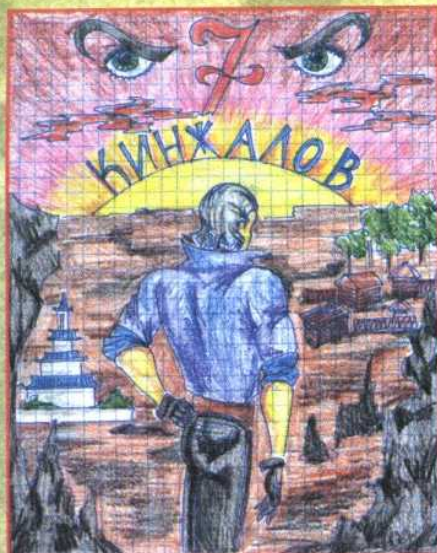
44 ДРАКОН

ALIEN 3

GB

GAME BOY

81



Итак, представьте себе XIII век от Р.Х. Люцифер из соображений личной безопасности отправил одного из своих любимых демонов по имени Азazelло на землю, чтобы тот раздобыл ему семь святых кинжалов, любой из которых может ему, Люциферу, серьезно попортить не только кожу, но и кровь. Но противные монахи не дали Азazelло и шагу ступить. Не успел он добраться до первого из семи кинжалов, как они его выследили и целую немалую потерю поймали и заперли в специальном ларце, несмотря на громкие протесты самого демона.



**Наши дни.**

Глупые ученые (не удивляйтесь этому словосочетанию, чаще всего так оно и есть) откопали не раз перепрятанный ларец и, конечно, после долгих и упорных трудов открыли его.

Вот тут-то и начинаются приключения. Угадате, чьи? Нет, не угадали — вовсе не одного из ученых, а самого Азazelло. Ему предстоит закончить дело, начатое в XIII веке от Р.Х. Естественно, разгневлив по земле нельзя, имея в наличии рога и хвост, поэтому Азazelло принимает человеческий облик, вполне даже симпатичный. Кроме того, наш герой может оборачиваться волком или летучей мышью. (Согласитесь, у демонов свои преимущества).



**Уровень 1. Франция.**

Природное чутье демона подсказало (и будет подсказывать) Азazelло, что первый из семи кинжалов хранится в соборе Парижской Богоматери (легендарный Нотр-Дам). Естественно, прежде чем дойти до собора, вам придется побродить по «столице моды и духов». Первый уровень, враги слабые, так что можно основательно похулиганить, разбивая вдребезги витрины и окна домов. Азazelло все-таки демон.

**Уровень 2. Китай.** Второй кинжал спрятан в одном из китайских храмов (скромно сказано) в Шаолине. Здесь Азazelло придется проверить, чьи кулаки сильнее: демона или шаолиньского монаха, а также насколько хорошо он знает, что такое кунг-фу. К концу этого этапа должно выясниться, что кунг-фу наш демон знает неплохо. Здесь же, в конце второго этапа, Азazelло познакомится с маленьким, но очень настырным старичком по имени Чен (тривиально, но что поделаешь). Чтобы получить второй кинжал Азazelло придется забыть об уважении к старости (хотя какое у демона может быть уважение к людям).

**Уровень 3. Индия.** Третий кинжал здесь. Азazelло берется за свой старый меч и прокладывает себе путь, резво им размахивая. Как известно из многочисленных индийских фильмов, люди, живущие в этой стране, обладают тяжелыми кулаками. Но и они, и бородатый раджа (босс этого этапа) не составят большой проблемы для вошедшего во вкус Азazelло.

**Уровень 4. Турция.** Мусульмане с кривыми мечами так и норовят вспороть живот нашему герою из преисподней (они же не знают, что у него вместо крови жидкий огонь, и что это может быть чрезвычайно определенными последствиями). Но у них, как и следовало ожидать, ничегошеньки не выходит, и Азazelло добывает четвертый из семи кинжалов.

**Уровень 5. Америка.** Пятый кинжал был вывезен одним священником в тогда еще только осваиваемую Америку и спрятан в тайнике в деревянной церквушке в провинциальном городке. Американские прихожане люди не особо щепетильные и против демонов предпочитают использовать привычное огнестрельное оружие. Тут уж старинным мечом не отмахнешься. Придется обзавестись пистолетиком, позаимствовать его у первого же противника и смело идти за пятым кинжалом. Босс пятого этапа — священник с дробовиком. А так как стреляет он исключительно серебром Азazelло придется основательно попотеть, прежде чем он доберется до пятого кинжала.

**Уровень 6. Россия.** Пожалуй, один из самых трудных этапов. Азazelло придется довольно долго бродить по лесу в поисках деревеньки, именуемой Малиновка. На пути к 6-му кинжалу демону будут постоянно мешать простые деревенские парни, домовые самых разных мастей и даже духи былинных богатырей (для разнообразия). В конце этапа Азazelло ожидает здоровенный детина, наивно полагающий, что он сможет остановить посланника преисподней. Расправившись с ним, наш Азazelло добудет предпоследний кинжал.

**Фонтан фантазий**

**Уровень 7. Англия.** Последний этап, враги озверевшие, поэтому придется Азazelло собрать все свои супер-удары и хитрости вперемешку с подлостями. И посредством усиленного рукомашества добраться в один из лондонских храмов, в котором, замурованный в пол, и хранится седьмой и последний кинжал. Но забрать его Азazelло будет мешать не менее сильный и ловкий, чем сам демон, ангел, посланный специально для того, чтобы за-



щитить последний кинжал. Но у Азazelло есть небольшое преимущество — он сражается не по правилам, чего, увы (или к счастью) не может позволить себе Ангел.

**ЭПИЛОГ**

Ну вот и все. Все семь кинжалов за поясом у Азazelло. Демон не спеша идет по лесной заброшенной тропинке, пока, наконец, не оказывается перед большим старым коллдемом. Он встает на неровный поросший мхом край и... прыгает в черную воду. Скоро он будет дома.

**Game Over.**

**Dragon Lady**

г.Иваново

(рисунки автора)



**Konnichiwa, Minna-san!** В связи с особой насыщенностью номера рубрика «Мир Anime» слегка подтаяла в размерах, поэтому решено было сократить объемы обзоров, не уменьшая их количество и не урезая благополучно запущенную в прошлый раз рубрику «События». Особо горевать по поводу вынужденного похуждения основной анимешной рубрики не стоит, ведь в Fun-Club-е напечатано достаточно интересное письмо на эту же тему, а на 49 странице Борис Иванов рассуждает о перспективах развития отечественной анимации.

Редакционный коллектив понимает, что аниме в России пока считается андеграундным искусством, плохо знакомым основным зрительским массам. Понимаем мы и то, что упоминаемые здесь фильмы достать очень трудно, а порой — невозможно. Рубрика «Мир Anime» призвана не только знакомить читателей журнала с выдающимися anime-фильмами, тесно связанными с играми, но и служить постоянным напоминанием российским фирмам-видеопрокатчикам о том, что в мире существует **ПОПУЛЯРНОЕ** направление анимации, практически полностью ими игнорируемое.

**Мы твердо уверены: аниме в нашей стране может и должно иметь своего зрителя!**

## Slayers

Режиссер: Такаси Ватанабэ Студия-производитель/издатель: EGG Films, SOFTX



Вселенную **Slayers**, охваченную книгами, мангой, тремя телесериалами по 26 серий, тремя полнометражниками и тремя OVA, промиде всего описать как мир **Dungeons & Dragons** в аниме-исполнении. Впрочем, **Slayers** достаточно сильно отличаются и от других представителей анимешного фэнтези: здесь нет ни трагизма и эпикки, как в **Lodoss tou Senki**, ни полного сумасшествия **Dragon Half**. Юмора, поединков на мечах, магии — всего здесь в меру.



Истории **Slayers** повествуют о веселой банде «приключенцев», куда входят: юная, но могущественная рыжеволосая волшебница **Лина Инверс**; один из лучших мечников мира, обладатель Меча Света, профессиональный наемник **Гаури Габриев** (по мнению Лины — тупой как пробка); **Нага** по кличке «Змеюка», подруга-соперница Лины; маг и воин **Зелгадис Грейвардс**, на треть человек, на треть голем и на треть демон; начинающая волшебница **Амелия Вил Тесла Сайлун**, чьи амбиции намного превосходят ее магический потенциал; и **Сайфиль Нелс Лаада**, священница, в детстве спасенная Гаури и с тех пор влюбленная в него. На пути команды то и дело встречаются злобные драконы, хитрые темные маги, пещеры, полные сокровищ, сверхъестественные создания и целые полчища разбойников, с которыми Лина расправляется охотнее всего.



Победное шествие **Slayers** по Японии (а затем и по всему миру) началось в конце 80-х годов с появления отдельных рассказов **Slayers Special** писателя **Хадзимэ Кандзака**, снабженных иллюстрациями **Руи Араидзуми**. Публиковал их журнал **Dragon Magazine**, отводящий свои страницы, в основном, ролевым играм и фэнтези. Потом последовали повести, сначала печатавшиеся в том же журнале, а затем вышедшие отдельными книгами. В 1995 году по мотивам этих повестей был сделан аниме-сериал под названием **Slayers**. В 1996 году появился сериал **Slayers Next**, а в 1997 — сериал **Slayers Try**. После окончания демонстрации каждого сериала выходил полнометражный аниме-фильм. Существуют две основных сюжетных линии — линия **Slayers** и линия **Slayers Special**. Первая повествует о похождениях Лины, Гаури и других, вторая — о странствиях Лины и Наги Змеюки. По мотивам **Slayers** выпущено бесконечно много музыкальных альбомов (говорит за Лину и исполняет песни сериала известнейшая сейу (актриса озвучки и певица) **Мегами Хаясибара**, озвучивавшая женскую инкарнацию **Ранмы** и **Рей Аянами** из **Evangelion**) и ролевых видеоигр, среди которых **Slayers Great** и **Slayers Wonderful** для Saturn и PSX, на Западе, к сожалению, так и не вышедшие.

Победное шествие **Slayers** по Японии (а затем и по всему миру) началось в конце 80-х годов с появления отдельных рассказов **Slayers Special** писателя **Хадзимэ Кандзака**, снабженных иллюстрациями **Руи Араидзуми**. Публиковал их журнал **Dragon Magazine**, отводящий свои страницы, в основном, ролевым играм и фэнтези. Потом последовали повести, сначала печатавшиеся в том же журнале, а затем вышедшие отдельными книгами. В 1995 году по мотивам этих повестей был сделан аниме-сериал под названием **Slayers**. В 1996 году появился сериал **Slayers Next**, а в 1997 — сериал **Slayers Try**. После окончания демонстрации каждого сериала выходил полнометражный аниме-фильм. Существуют две основных сюжетных линии — линия **Slayers** и линия **Slayers Special**. Первая повествует о похождениях Лины, Гаури и других, вторая — о странствиях Лины и Наги Змеюки. По мотивам **Slayers** выпущено бесконечно много музыкальных альбомов (говорит за Лину и исполняет песни сериала известнейшая сейу (актриса озвучки и певица) **Мегами Хаясибара**, озвучивавшая женскую инкарнацию **Ранмы** и **Рей Аянами** из **Evangelion**) и ролевых видеоигр, среди которых **Slayers Great** и **Slayers Wonderful** для Saturn и PSX, на Западе, к сожалению, так и не вышедшие.

**Полезные ссылки:**  
<http://www.inverse.org>  
<http://www.anime.ru/main-level/Descriptions/Slayers/slayers.htm>



СЕРИАЛ SLAYERS

МИР ANIME



### Battle Athletes

Режиссер: Кадзукиро Одава  
Студия-производитель/издатель: AIC



4999 год. Человечество, возродившееся после глобальной катастрофы, одержавшее победу над враждебной цивилизацией вне поля боя, пришло к выводу, что только хорошее физическое развитие поможет людям прийти в гармонию с окружающим миром. Создается Спортивная Академия Объединенных Систем (USSA), где лучшие представители планет Солнечной системы оттачивают свое атлетическое мастерство на самых продвинутых тренажерах под бдительным оком лучших наставников. Все хотят походить на **Томоз Миду**, победительницу конкурса **Боевых Атлетов**, самую известную спортивную чемпионку. Но для шестнадцатилетней **Акари Кандзаки** поступление в академию в первую очередь является возможностью доказать самой себе, что она способна выйти из тени матери, став сильной и самостоятельной девушкой. Шесть получасовых OVA позволяют проследить путь, пройденный Акари в легендарном **Орбитальном Университете**: новые друзья и коварные соперники, изматывающие тренировки и постоянные соревнования, удивительные открытия и радость победы... И хотя всегда находится кто-то, вставляющий палки в колеса, природное очарование Акари, ее храбрость и рассудительность помогают юной спортс-



сменке преодолеть все трудности, встающие на ее пути. Подробнее об этом аниме можно узнать на страничке Юрия Спиридонова, посвященной «Атлеткам», по адресу [http://www.aha.ru/~akira/battleathletes/battle\\_athletes.html](http://www.aha.ru/~akira/battleathletes/battle_athletes.html)

### Shoujo Kakumei Utena

Режиссер: Кунихико Икухара  
Студия-производитель/издатель: Shogakukan/Shou Kaku Committee/TV Tokyo



«Сейлор Мун» нового поколения — так сразу же окрестили «Девушку-революционерку Утену» некоторые критики. Но на том, что в этом красивейшем сериале по манге для девочек художницы **Чихо Саито** действуют героини, сражающиеся за справедливость и добро, сходство и заканчивается. Будучи полной противоположностью **Банни**, **Утена** умна, собрана и всегда серьезна. Однокурсники чтят ее как идола, а сама она, не в силах избавиться от видения детства, примеряет на себя роль принца-освободителя с таинственным перстнем с розой. Такие же перстни есть у всех членов совета элитной **Академии Отори**, где она учится. Обладатели перстней устраивают дуэли за право получения силы загадочной девушки-принцессы. Сама того не понимая, Утена оказывается замешана в таинственной борьбе, в ее руки попадает судьба всего мира и право ее революционизировать...



«Утена» это чистое эстетическое наслаждение. Здесь можно смаковать сюрный сюжет и мелодраматику человеческих отношений, можно восхищаться удивительно изящным рисунком, можно с замиранием сердца слушать божественную, неземную музыку. Споры нет, сериал на любителя, но в каждом из нас есть что-то не от мира сего, и эту частичку души надо всячески улаживать. А «Утена» словно создана для того, чтобы тешить сокровенные уголки нашего внутреннего мира. Если сериал все-таки попробовать с чем-то сравнить, то только творения команды **CLAMP** обладают способностью вести столь же тонкую игру на чувстве прекрасного.





**Tekken**

Режиссер: Сугисима Кунихиса  
Студия-производитель/издатель: ASCII Corporation, Sony Music Entertainment (Japan) Inc.



Есть аниме и лучше, причем такого большинство. Надеюсь увидеть достойное переложение игровой истории на неинтерактивный экран, вы жестоко ошибетесь: качественным продуктом тут и не пахнет. Эти две OVA (в американском релизе склеенные в полнометражник) решительно недостойны носить гордое имя **Tekken**. Виною тому и история, где фигурирует турнир единоборств, проводящийся мудрым злым старцем на острове (ничего не напоминает?), и герои, нарисованные с явным подражанием **Акире Торияме**, и много еще чего. Лично мне, например, труднее всего было привыкнуть именно к странному внешнему виду героев, ничуть не напоминающих свои «эталоны» из игровых 3D-роликов. Высидеть перед телевизором целый час, наблюдая за невразумительными схватками, перемежающимися фразами, вроде: «Нина, ты моя сестра, но это не мешает мне выстрелить в тебя из этой базуки», не так уж легко. Динозавры-невидимки тут совсем уж ни к селу ни к городу, равно как и песня **Offspring** на финальных титрах, заставляющая задуматься о цене легкой популярности... То, что не успели испортить при съемках японцы, американцы окончательно похоронили жутким дубляжем и склейкой эпизодов. К просмотру не рекомендуется.

**Мир Anime СОБЫТИЯ Мир Anime**

★ Сначала 11 мая в Санкт-Петербурге в киноцентре «Ленинград», а потом с 14 по 16 мая в московском «Ударнике» прошел Фестиваль японских приключенческих и мультипликационных фильмов «Трудная дружба». Анимационная картина, давшая имя фестивалю, была на знаменитой уже красноярской «встрече без галстуков» подарена бывшим премьером Японии **Рютаро Хасимото** нашему президенту **Борису Ельцину**, и рассказывает она о миссии русского адмирала **Путятин**, установившего между нашими странами дипломатические и торговые отношения 150 лет назад. Не все знают, что фрегат «Диана», на котором плыл Путятин, утонул из-за сильного шторма у берегов Симоды, и только самоотверженная помощь местного населения помогла нашим соотечественникам вернуться на Родину: японцы построили для русских моряков новый корабль. Помимо «Трудной дружбы», московская публика увидела аниме «Жар-птица» (рассказ о нем и о его авторе **Осаму Тедзука** читайте в 42 номере журнала) и фантастический художественный фильм «Гамера — страж Вселенной».

На пресс-конференцию, открывающую фестиваль, были приглашены представители клуба



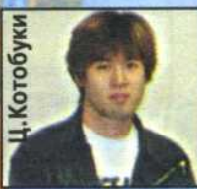
R.An.Ma и ваш покорный слуга в качестве ведущего «Мир Anime». Здесь режиссер «Трудной дружбы» господин **Тецу Дэдзак**, специально приехавший в Москву на фестиваль, сделал заявление, смысл которого сводится к следующему: «Начинается работа над вторым полнометражным аниме об отношениях между нашими странами под предварительным названием «Святой Николай Японский», это будет фильм о первом православном священнике Японии». С нашей стороны поддержку осуществляют Русская Православная Церковь,

Госкино и Российский Фонд культуры, а почетным консультантом выступает сам **Патриарх Алексей II**. Планируется, что проект будет завершен к концу 2000 года, премьера пройдет одновременно в обеих странах. На фестивале нам удалось-таки вырвать г-на Дэдзак из цепких объятий разнообразной скучной публики (если точнее — инвесторов проекта), и провести вполне милую беседу: режиссер был несказанно рад найти во всей фестивальной толпе хоть кого-то, кто интересуется, собственно, анимацией. Сразу же выяснилось, что в Москву приехал настоящий живой классик — Дэдзак-сан работал еще с **Осаму Тедзука** над первым японским ТВ-сериалом **Tetsuwan Atomu («Астро Бой»)**, снял кучу спортивных аниме и даже срежиссировал один из полнометражников **Urusei Yatsura («Эти несносные инопланетяне»)** по манге **Румико Такахаси**. Тем интереснее было обсудить с ним проблемы, стоящие на пути развития современной анимации: оказывается, в Японии их не меньше, чем в России. В конце Тецу Дэдзак высказал надежду, что его новая картина еще больше поможет налаживанию дружбы между нашими государствами.

★ 24-26 апреля город Розмонт, Иллинойс, принимал конвенцию фэнов японской анимации и манги **AnimeCentral 99**. Американские фэны смогли пообщаться с такими персоналиями, как **Кенити Сонода** (автор Gunsmith Cats),

**Юдзи Морияма** (режиссер Project A-ko, Cat Girl Nuku Nuku, Geobreeders) и **Цукаса Котобуки** (ученик **Масами Обари**, дизайнер героев игры Toshinden и автор аниме Saber Marionette J). Проводились аукционы рисунков с автографами почетных гостей, распродажи анимешных товаров, конкурс-маскарад с переодеванием в костюмы героев аниме.

★ Со 2-го по 4-е июля в Балтиморе, штат Мериленд, прошла шестая крупнейшая анимешная конвенция — **OTACON 99**. В качестве специально приглашенных гостей конвенцию почти присутствием: композитор **Йоко Канно**



Ц. Котобуки



К. Сонода

(музичировавшая на церемонии открытия), дизайнер героев **El-Hazard OVA Кадзута Накадзава**, режиссеры **Хироюки Китакубо** (Golden Boy, Roujin Z, ролики из PSX-игры Ghost in the Shell), **Синитиру Ватанабэ** (Macross Plus, Cowboy Bebop), сейу **Мари Индзима** (голос **Лин Минмей** в Macross). В рамках конференции прошли специальные показы полнометражных аниме **Evangelion: Death and Rebirth, End of Evangelion** и **Nadesico the Movie**.

★ На российском телевидении продолжается показ аниме. По 31 каналу демонстрируется «Ведьма Салли», Rep-TV показывает «Реми», а канал OPT — «Вокруг света с Вилли Фоггом». Да-да, сериал на основе произведения **Жюль Верна** на самом деле не испанский, он только перемонтирован и переозвучен для западных зрителей с исключением всех напоминаний о японском «гражданстве».



★ Изменен дизайн сайта «Аниме и манга в России» ([www.anime.ru](http://www.anime.ru)). Навигация стала проще, исчез фон «цвета детской нежности».

★ После продолжительной паузы вновь открылся сайт **ростовского филиала R.An.Ma** (<http://www.clamp.da.ru>).

★ Множество анимешных фильмов по-прежнему можно найти в Москве на рынке у ДК Горбунова (ряд 2, место 2).

\*\*\*\*\*

По просьбам поклонников японской мультипликации называем номера журналов с предыдущими выпусками рубрики «Мир Anime»: №№35, 37, 40 и 42. А в номерах 32 и 34 были напечатаны статьи, которые и дали толчок к открытию этой рубрики. Что же касается дискуссии под условным названием «Аниме или Дисней», то ее начало было положено статьей в №38.

Примечание: огромная просьба не осажать редакцию письмами и звонками с заказом того или иного фильма! Мы лишь пишем о том, что сами смогли с большим трудом достать, а не занимаемся тиражированием или доставкой кассет. Если вы очень хотите посмотреть какое-то аниме, направляйте свои просьбы фирмам-видеопрокатчикам, таким как «Союз», «Варус-Видео» или «Видеосервис» (их адреса публикуются на лицензионных видеокассетах). Возможно, кто-то там прислушается к нашему голосам, приобретает соответствующие лицензии и начнет издавать эти фильмы в России! Также обладатели кредитных карт могут заказывать аниме по чте прямо из США через Интернет-сайты, вроде Animation ([www.Animation.com](http://www.Animation.com)).



\*\*\*

# ПРИЗРАК ЗАМКА СВИНГЕС ХАУСА

Добро  
пожаловать  
в Свингес хаус!

Прекрасно,  
Ослинг!  
Всё готово  
для приема  
гостей?



Ага! Вот  
и первая свинья,  
ласточка, я хотел  
сказать!



Ну что ж,  
подождем...



Свингес, дружище!  
Рад Вас видеть!!

О! Я счастлив,  
маркиз де ла Хрюк!



Свинес! Сколько лет, сколько зим!!  
Позвольте представить:  
моя невеста, мисс Пигги...

О, мисс, Вы  
очаровательны!



Вы, как всегда,  
прекрасны, миссис  
Свинес!

Спасибо,  
мистер Кракинес!

Прошу в дом,  
дорогие гости!  
Проходите, пожалуйста!!



Дорогие друзья!  
Миссис Свинес и я  
признательны вам за то,  
что вы откликнулись  
на наше  
приглашение...



Хочу предложить фирменное  
блюдо нашего повара - жёлуди,  
фаршированные апельсинами!

Да, сэр!

Ослинг, несите!



О, боже,  
что это?!

Сэр! Там что-то  
непонятное!!



Жёлуди...  
Бр-р-р!  
Ну и вкусы у них!



Чёрт! Я сейчас угощу это  
«что-то» канделябром!!



Да это же синьор  
Свинетти!!!

Прошу  
извинить за  
опоздание, мистер  
Свинес! Но на лыжах  
чертовски неудобно  
передвигаться!



Ха-ха-ха



Свинетки,  
Вы, как всегда,  
оригинальны!  
Этакий  
Вы шутник!



Прошу, прошу Вас  
к столу!!

Кушать подано!



Опять  
я попал в  
какую-то историю!



Свинетки, дружище,  
приведите себя в порядок  
с соседней комнате



Безобразие! Ведите себя  
прилично! Здесь же  
дамы!



Мне надоело питаться  
отбросами! Как там  
насчет ужина?!

Шеф!  
Вся свиньячья компания  
в сборе! Не хватает только нас!



Слушай, приятель,  
нас тут пригласили  
отужинать...



Вообще-то я,  
шеф, не очень  
уважаю свинчю,  
разве что в виде  
отбросов...

Это хорошая новость,  
Рыжий Джек!



Будем  
считать, что  
познакомились!



Но, господа,  
я вас не знаю...







О, какой сочный эскалоп! Пожалуй, дружище, мы начнем с тебя!  
П-п-простите, что Вы сказали?



Сэр, скажитесь! Я больной, старый и абсолютно не съедобный!!  
Верю, верю, друг мой! Но у меня сегодня прямо волчий аппетит.



О, ужас! Кошмар!! Помогите!!!  
Неужели никто не заступится за нас?!!



Эй, вы, негодяи!  
Немедленно - вон!!



Шеф! Вам не кажется, что кто-то хрюкнул?  
Вы не смеете! Это нарушение всех прав и свобод! Я обращаюсь в общество защиты животных от зверей!!



Ха! Отлично! Нашему ужину как раз ликантности не хватало!



А тем временем синьор Свинетти неожиданно для себя попал в подвал, где хранились старые вещи...  
Где же это я оказался?



Хм-м, странно, вот так одежда!



Хотя... можно и из этой вещицы сделать неплохой костюмчик! Пусть будет сюрриз для гостей!

...Ха-ха-ха! Еще несколько штрихов, и я организую небольшую костюмированный бал!  
Итак, на выход!!



О, боже! Час от часу не легче!!



Ха-ха-ха!! Весьма недурственный эффект! Шутка удалась на славу!!



Дорогой Свейнтти! Вы настоящий герой и наш спаситель! Что бы мы делали без ваших дурачества?!

Не горюйте, шеф! Свинина ещё худшее слабительное для желудка, чем побывавшая мышь! Хотите, принесу Вам парочку?..



КОНЕЦ

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## 8 бит



### Operation Wolf

Если вы прошли секретный этап (как в него попасть, указано в №35), то вам не придется проходить Communication Center.

Арсений Алехин, г. Москва

### Dungeon Magic

Чтобы начать игру со 100 монетами, просмотрите начальный деморолик до момента, когда с левым нижним углом появится изображение деревни, и здесь на втором джойстике дважды кнопку А и «Start».

Sub-Zero, санаторий «Красноярское Загорье», Красноярский край

### The 3D Battles of World Runner

(Это СТЕРЕО-игра, в которую нужно играть, надев специальные очки). На экране с надписью GAME OVER, когда играет музыка и улетает босс, нажмите разом все четыре кнопки и какую-нибудь стрелку джойстика. Если прием получится, то вы начнете игру с начала уровня, на котором погибли.

Mad Gamer, г. Москва

### Kid Kool

Прикол. выкиньте сову и умрите, спрыгнув в воду. Сова-самоубийца утопится вслед за вами.

Александр Скворцов, г. Москва



### Duck Tales 3

На этапе «Castlevania» ударьте с размаху по доспехам. От них отвалится шлем. Подпрыгните и ударьте по нему вниз. Выпадет временное бессмертие.

Александр Скворцов, г. Москва



### The Empire Strikes Back

Чтобы Люк сделал высокий прыжок, зажмите ↓ и дождитесь, пока Люк не замигает.

Sir Al, г. Чебоксары

### Magical Doropie

Нажмите START, появится список оружия. Выберите любое, кроме Balls, нажмите А (не Turbo), и внизу появится сила выстрела. Подождите, пока она заполнится и отпустите кнопку. Таким образом можно поставить электроштит, пустить мощный ступок энергии или заморозить противника.

Great Critic, г. Хельсинки, Финляндия

### Attack of the Killer Tomatoes

Во время игры: SELECT+B — включение/выключение музыки. На паузе: нажимая SELECT, замедляешь кадры.

Асе, г. Старый Оскол, Белгородская обл.

### S.C.A.T.

Выбор этапа. На заставке нажмите и держите на втором джойстике A+B+↑, а на первом нажмите:

A — попадете на второй этап;  
B — попадете на третий этап;  
→ — попадете на четвертый этап.

Максим Спичак, г. Пятигорск, Ставропольский край



### Super Mario Bros. 3

Хочу дополнить Big Mig-a из Москвы (см. №41). 5 Ups вы получите, если три найденные карты окажутся звездами. Если они окажутся цветами — 3 Ups, грибами — 2 Ups.

Артем Попов, г. Томск

## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Faxanadu

Последний уровень DAYBREAK — DL7.cv20SoWoX2X1bBL4PhA.

Sabre-Wolf & L.G.,

члены геймерского клуба «СБГ», г. Моспино, Донецкая обл., Украина



### Super Donkey Kong

Пароли. Обозначения:

1 — бананы; 2 — шарик;  
3 — яблоко; 4 — сердце; 5 — бочка.  
1 ур.: 1223; 2 ур.: 3421; 3 ур.: 4541;  
4 ур.: 5324; 5 ур.: 2514; 6 ур.: 3521;  
7 ур.: 4131.

Пучок, Новик, Артамон, п. Шаблыкино, Орловская обл.

### Journey to Silius

На заставке нажмите 33 раза B, затем START. Вы попадете в режим Options.

Пучок, Новик, Артамон, п. Шаблыкино, Орловская обл.

### Adventure Island 4

Пароль на последнюю стадию: XGB5-TZ-VN.

Руслан Амзоров, г. Топки, Кемеровская обл.

### After Burner

Код планеты Telos: 1S2N0 K1C55 30FWM X7SNS.

Пучок, Новик, Артамон, п. Шаблыкино, Орловская обл.

### Princess Tomato in the Salad Kingdom

Пароли. 2. GVSN PYJ; 3. VVPB 3ZXJ T855 Q; 4. 683Q FB-D FBHN N; 5. IGCB HDJM PLP9 KQ-; 6. K73% G5%D DFG2 SFGN X; 7. RPIS LVVW XYZH -32M D8; 8. MPMS YTVW XYZH -32M D8; 9. P7HS %%BC DFGH SKJ5 NK5.

Пучок, Новик, Артамон, п. Шаблыкино, Орловская обл.

### Soccer Fight 2 (Goal 2)

Если вы играете в чемпионате, сведите все матчи вничью, и у вас появится супер-команда.

Братья Пилоты, г. Норильск



## В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Гагарин Александр (г. Озёры Моск. обл.), Никонов Дима (г. Москва), Фетисов Андрей (г. Москва), Никонов Д. (г. Новосибирск), Силантьев Владимир (г. Оренбург), Истомин Вячеслав (г. Уяр), Паньков Сергей (ст. Березанская Краснодарского края), Захалов ЕПавел (г. Владивосток), Леванов А.С. (г. Красноярск), BOOM (г. Москва), Mr. Sega и Mr. Mega (п. Забайкальск Читинской обл.), Воробьев Константин (г. Москва), неизвестный автор, CPU Brain (г. Курск), Абрамов Сергей (г. Москва), Андрей Сазонов и Макс Рыбин (г. Курск), Чударев Анатолий (г. Юрга Кемеровской обл.), Злюднев Владимир (г. Москва), Марков Вячеслав (г. Скопин Рязанской обл.), неизвестный автор, Садиков Алексей (г. Москва), Ковалёв Макс (ст. Гостагаевская Краснодарского края), Ковалёва Юлия (г. Москва), Зеленцов Данила (г. Мурманск), Ключихин Алексей (г. Санкт-Петербург), Пасюнин Андрей (г. Москва), Дмитриев А.В. (г. Люберцы), Егоров Павел (г. Великие Луки), Шкрабак Андрей (г. Ростов-на-Дону), Михеев Дмитрий (г. Москва), BOOM (г. Москва).

# НЕТ ПРОБЛЕМ



# NO PROBLEMS

## GAME BOY



### Aladdin

#### Aladdin

Досрочное завершение уровня: на паузе нажать АВВА АВВА.  
Михаил Гусев, г. Видное

#### Sword of Hope

Вся магия. Идите в Затерянные Леса («Lost Woods») и найдите там дровосека. Ударьте его ножом восемь раз, и он даст вам всю магию.  
Автор не известен

#### The Lion King

На паузе (кнопка SELECT) нажать ВАА ВАА - пропуск уровня.  
Михаил Гусев, г. Видное



#### Indiana Jones and the Last Crusade

Выбор этапа игры. На заставке Lucas Film нажмите А, В, С, В, С, А, С, А, В.

Илья Лизин, г. Люберцы, Московская обл.

#### Wario Blast

Чтобы попасть в секретную боевую зону, введите пароль 6565 или 5656.

Клопа, г. Москва

## MegaDrive

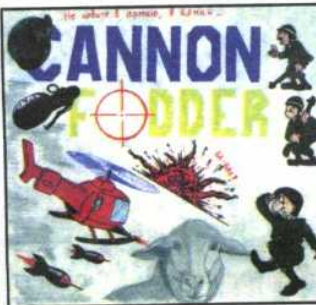
#### Daze Before Christmas

Пароли: 1. 68WTK3A; 2. X6THTW6; 3. KW3TKH4; 4. XAHGK9A.  
Степан Филипчук, г. Пермь



#### Battletech

Наберите код бесконечного оружия (BRN521), проиграйте игру. Снова зайдите в пароли и наберите пароль любого этапа. Бесконечный боезапас останется!  
Александр Скворцов, г. Москва



#### Cannon Fodder

Пароль 24-й миссии: MMVIE.  
Саша г. Москва



#### Beyond Oasis (Story of Thor)

Подойдите к берегу и дождитесь рыбы. Она прыгнет на вас и очутится на берегу. Дождитесь, когда она умрет сама (не бейте ее!), и на ее месте обязательно будет приз.

Great Critic,

г. Хельсинки, Финляндия



#### Ecco the Dolphin

Нажмите В, А. По врагам пронесется страшная энергетическая волна.  
Александр Скворцов, г. Москва

#### Storm Lord

9 дополнительных жизней: на паузе нажмите А 4 раза, С 2 раза, В 3 раза, С, А. Дополнительное время: на паузе нажмите В, А, С 3 раза, ↑ 3 раза, А 3 раза. Досрочное окончание уровня: на паузе С, В 3 раза, А 4 раза, С 2 раза, А 4 раза.

Павел Карпов, г. Бологое, Тверская обл.

#### Michael Jackson's Moonwalker

Спускаясь по лестнице, нажмите А - Джексон съедет по перилам, сбивая своих врагов.

Gamer Alex, г. Новосибирск



#### Sonic Spinball

В OPTIONS нажмите А, ↓, В, ↓, С, ↓, А, В, ↑, А, С, ↑, В, С, ↑. Если все сделано правильно, услышите звук. Теперь вернитесь к заставке и, держа А, нажмите «Start» - вы начнете игру на 2 уровне. Если же вы, держа В, нажмете «Start» - начнете игру на 3 уровне, а держа С - на 4 уровне.

Андрей Суворов, г. Москва

#### War Song

Все предметы. В экране опций зажмите одновременно ↙, А, В и ждите изменения музыки. Затем начинайте игру.

Андрис Циритис & Стас, г. Рига, Латвия

#### Onslaught

Пароль 00000 00000 позволит начать игру с уже завоеванными землями.  
Григорий Синезубов, г. Рыбинск

#### ROBOCOP VERSUS TERMINATOR



#### Robocop vs Terminator

В дополнение к секрету Просто Сереги из №19. Там Серега указал, как попасть в бонус в 7-м уровне (Underground Complex): «Как только вы спуститесь по лестнице, по бокам которой полно пушек, идите влево, а не вправо (как показывает стрелка). Вы пройдете сквозь стену, затем поднимитесь на самый верх и войдите в дверь».

Но можно попасть в бонус и повернув направо, по стрелке. После спуска по лестнице, с боков которой вас расстреливают 12 пушек, проверьте на прочность стену слева, убейте терминатора, поднимитесь по лестнице слева, возьмите лазер и заходите в дверь.

Mad Gamer, г. Москва

#### View Point

Если разрушить объект в виде креста и взять букву «С», то попадете на следующий уровень, не доходя до босса.

Сергей Баранов, г. Салават, Башкортостан

## ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

#### Dynamite Duke

Чтобы попасть на экран секретных опций, перед нажатием кнопки START 10 раз нажмите кнопку С.  
Максим Рязанов, г. Москва

#### Phelios

Чтобы получить дополнительные продолжения, нажмите на экране с надписью «Chapter One» С, А, В, А, С, А, В, А.

Максим Рязанов, г. Москва

## ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

#### Clockwork Knight

Выбор уровня. На титульном экране нажмите ←, ↑, →, ↓, →, →, ↑, →.

Z-студия, г. Пермь

#### Out Runner 2019

Выбор уровня. На заставке зажмите А+В+С и нажмите START.  
Пучок, Новик, Артамон, п. Шаблыкино, Орловская обл.

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## MegaDrive

### ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

#### Greatest Heavyweights

Во время заставки нажмите дважды С, и вы сможете сразить противника первым же ударом. А если во время заставки дважды нажать В, вы станете неуязвимы.

Григорий Синеzubов, г.Рыбинск



#### Dune 2

На паузе в опции ENTER PASS-WORD введите:  
FASTMOVING - техника передвигается быстрее;  
SUPERPOWER - мощь техники увеличивается в два раза.

Chif Kosha, Atrides & Maks, г.Москва

#### Power Monger

HYNAMBERG - все земли завоеваны.  
Журавлев г.Рязань

#### Sid of Valis

Неуязвимость. На заставке наберите ↑, ↓, ←, →, А, В, ↑, ↓.  
BULLdozer, г.Рязань



#### Jurassic Park

Наберите пароль NYUKNYUK, нажмите А+В+С на значке «>>» и затем «Exit». Начните игру, на экране со скелетом поставьте PLAYER: GRANT, а уровень (любой) «RAPTOR...». Грант будет играть на уровне Раптора! Или сделайте наоборот: PLAYER: RAPTOR, а уровень - любой (обычный). Раптор будет играть на уровне Гранта. Через некоторое время он станет снова Грантом.

Александр Скворцов, г.Москва

#### Krusty's Super Fun House

Код SMAILLIW дает вечную жизнь.  
Григорий Синеzubов, г.Рыбинск

### ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

#### Terror from the Deep

Набрав код ZZZEPLN, вы получите на старте по 20 единиц каждого оружия.

Virtual Guy, г.Барнаул



#### Ultimate Mortal Kombat 3

Прикол. Выиграйте любым персонажем. Когда в финальной заставке покажут, как здание Шао Кана исчезнет, нажмите START. Выберите персонажей и начните игру. Вы окажетесь на этапе, в котором нет пола, и дворец Шао Кана отсутствует.

Максим Рязанов, г.Москва

#### Sagaia

Супер сложная игра: на заставке нажмите 12 раз В.

Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.

#### Rastan Saga 2

Выбор уровня: на заставке нажмите С,А,С,В, С,А,В,А, В,С,А,С.  
BULLdozer, г.Рязань

#### Time Killers

Во время боя нажмите ← + Z - герой произнесет боевой клич.

Gamer Alex, г.Новосибирск

#### Target Earth

Неуязвимость. Нажмите кнопку START на втором джойстике и удерживайте ее до появления экрана Weapons Select.

Пучок, Новик, Артамон, п.Шаблыкино, Орловская обл.

#### Super Skidmarks

Коды.  
SACHO - турбо-двигатели.  
SHOCHMILK -

все гонщики - коровы.

GUARDIAN - режим «Acid GP».  
Сергей Романов, г.Находка, Приморский край

## Super Nintendo



#### В.О.В.

Пароль, увеличивающий мощь вашего оружия: 593172.  
NeoAlien, г.Москва

#### Breath of Fire

В The Town of Bleak дайте волшебнику 100 GP. Он сообщит вам, чтобы вы, обернувшись, дважды промолчали, а на третий раз сказали «да». Теперь вы будете в игре Chun Li.

NeoAlien, г.Москва

#### Bubsy 2

Сам писал (см. № 39) - сам и исправляю: 99 скафандров - В, ←, ↑, В.  
Chif Kosha, г.Москва

#### College Slam

На экране с Match Up нажмите В, А, А, А, А, А, А, А, (А+Х+L+R). У вас появится «скользкий корт».

NeoAlien, г.Москва

#### Cannon Fodder

Введите QNFJR на password screen. Прогнорируйте НЕПРАВИЛЬНОЕ сообщение и начните с новой игры. Теперь, когда вы хотите пропустить уровень, нажмите Select.

NeoAlien, г.Москва



#### Donkey Kong Country

В этой игре есть множество возможностей сократить уровни.

1. Уровень Vulture Culture. Дойдите до первого БОЛЬШОГО ястреба, кидającego орехи, провалитесь в яму перед автоматической бочкой. Начните уровень заново и дойдите до того же места как можно быстрее. Если повезет, то в том месте, где вы упали, будет бочка, катапультирующая вас почти на самый конец уровня.

2. Уровень Snow Barrel Blast. Чуть дальше середины дойдите до летающего ястреба, сзади которого есть бочка (ориентируйтесь по статуэтке носорога, под ней бочка). Возьмите Данки (обязательно!), прыгните в эту бочку, стреляйте вверх-влево, и вы попадете в сокращенные уровни. Вы пролетите самую трудную его часть.

Chif Kosha, Atrides & Maks, г.Москва

#### Donkey Kong Country 2

В этой игре тоже есть возможности сократить прохождение уровней.

1. Уровень Mainbrace Mayhem. В самом начале возьмите Дикси и пролетите под первую мачту. Там будет бочка, которая катапультирует вас на самый конец уровня.

2. Уровень Lockjaw's Locker. В самом начале вы падаете в глубокий трюм, где видите Клампа. Над ним во втором слева углублении в потолке находится телепортирующая бочка. Туда можно закинуть партера, а можно поплыть вперед и, когда вода поднимется, поплыть назад.

Chif Kosha, Atrides & Maks, г.Москва

#### Donkey Kong Country 3

И в этой игре тоже есть возможности сокращения.

1. Уровень Doorstop Dash. Дойдите до первого подъема, поднимитесь вверх и киньте Дикси в правый верхний угол. Там бочка с буквой W.

2. Уровень Murky Mill. Поднимитесь на лифте и киньте Дикси в левый верхний угол. Там бочка - телепортатор.

Chif Kosha, Atrides & Maks, г.Москва



# НЕТ ПРОБЛЕМ



# NO PROBLEMS

## Super Nintendo

### ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

#### Bubsy 2

Если в третьем мире, на восточном ветре, в уровне 2 «Live Shrew» перепрыгнуть через выход, найдете тайник с двумя жизнями и набором шаров.

Vasiok, г. Москва

#### Super Return of the Jedi

Пароли (сложность JEDI): 18. PPNNZY; 19. CJQKMX; 20. TXQLTM.

Братья Пилоты, г. Норильск

## PlayStation

#### Colin McRae Rally

Все нижеприведенные коды работают только в режиме Rally и вводятся в качестве имени. Если набор проведен верно, диктор объявит вам об этом. Повторный ввод отменяет эти пароли. Отсутствие кнопки газ:

BACKSEAT.

Турбо режим: MOREOOMPH. Прыгающая машина: KITCAR (для прыжка нажмите SELECT). Секретная машина из зеленого желатина: BLANCMANGE. Секретная машина, покрытая серебром: TINFOILED. Маленькие машинки:

DIDDYCARS.

Ночные трассы: NIGHTRIDER. Автомобиль зависает в воздухе: HOVERCRAFT.

G.Funk, ред.

#### Armored Core

Камеры: вид от первого лица – в игре нажмите  $\circ + \Delta + \text{START}$ , затем снимите игру с паузы; дальние камеры – нажмите  $\circ + \times + \text{START}$ , затем снова START.

Vasiok and Shura, г. Москва

#### Beast Wars

На паузе зажмите L2 и наберите  $\uparrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow, \Delta, \times, \times, \Delta, \uparrow, \downarrow, \downarrow, \uparrow$ . Затем, не отпуская L2, выйдите из паузы, и вы пропустите уровень.

Гоп, г. Боровичи, Новгородская обл.

#### Lucky Luke

Пароль последнего уровня – JLLR.

Vasiok and Shura, г. Москва

#### Dead Ball Zone

На экране выбора языка подсветите итальянский и зажмите на секунд 8-10 R1+L2+ $\uparrow$ + $\square$ . Вам станут доступны все стадионы и команды.

Константин Старшов, г. Москва

#### Horned Owl

Пройдите игру на VERY HARD, зайдите в OPTIONS, и вы увидите, что там появились три дополнительные опции: LEVEL SELECT, POLYGON TEST и SOUND TEST.

G.Funk, ред.

#### Knockout Kings

Игра за медведя: на экране главного меню нажмите  $\rightarrow + \square$ ,  $\rightarrow + \Delta$ ,  $\rightarrow + \circ$ ,  $\rightarrow + \times$ . Вы услышите звуковой сигнал. Теперь выберите боксера, и на ринге будет медведь.

Сергей Кимонко, г. Новосибирск



#### NBA Live '98

Секретные пароли. Выбрав любую команду, на экране USER SETUP нажмите  $\uparrow$ . Надпись Player 1 должна смениться на Start New. Теперь, нажав  $\times$ , введите в качестве своего имени SECRETS и нажмите START. Внизу экрана появится новая опция SECRETS, в которую можно войти, нажав  $\circ$ . Войдя в нее, выделите надпись ENTER SECRETS CODE и нажмите  $\times$ . Вот эти секретные коды:

Seaweed – подводный матч;

Scary – ваша команда в костюмах Хэллоуина;

Freaky – команда противника в костюмах Хэллоуина;

Cloak home – ваши игроки – роботы из жидкого металла;

Cloak away – игроки противника – роботы из жидкого металла;

Lizard – ваши игроки – невидимки;

Reptile – игроки противника – невидимки.

G.Funk, ред.

## RAYMAN



#### Tomb Raider 3:

##### Adventures of Lara Croft

Во время игры нажмите: L2(x5), R2, L2(x3), R2, L2, R2, L2(x2), R2, L2(x2), R2, L2(x2) – все секреты и ключи; L2, R2(x2), L2(x4), R2, L2, R2(x2), L2, R2(x2), L2(x2), R2, L2(x2), R2 – все оружие, аптечки и кристаллы; L2, R2, L2(x2), R2, L2, R2, L2, R2, L2(x4), R2, L2, R2(x4), L2 – переключение уровней.

Владимир Карленков, г. Красногорск, Московская обл.

#### Reboot

(Набирать на экране главного меню). Играть за Enzo:

$\uparrow \leftarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \text{L1 R1} \rightarrow \downarrow \rightarrow$ .

Восстановление энергии:  $\rightarrow \text{L1} \uparrow \rightarrow \downarrow \text{L1 R1} \uparrow \downarrow \leftarrow$ .

Дополнительная защита:  $\leftarrow \text{L1} \uparrow \rightarrow \downarrow \text{L1 R1} \uparrow \downarrow \leftarrow$ .

Алексей Быстров, п. Возрождение, Выборгский р-н, Ленинградская обл.

#### Rayman

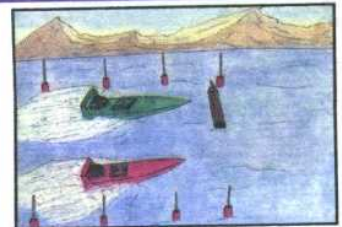
Коды. SD3BKFOOMN – все уровни, кроме последнего. JSVLFPP58MD – последний музыкальный трек. SX2!ZP58MD –

последний обзор.

SD3BKFOOMN – вся карта до последнего «босса». Когда у вас осталось лишь два Continue, нажмите  $\uparrow, \downarrow, \rightarrow, \leftarrow$  и START. У вас появится 10 продолжений.

На экране «Ubi Soft» нажмите L1+R1+L2+R2 и удерживайте их, пока не появится кирпичная стена. Затем, не отпуская этих кнопок, нажмите START и увидите «секретный» мультик.

Crazy Punk, с. Новоникольск, Приморский край



#### Powerboat Racing

Введя следующие коды в качестве своего имени, вы получите: COMPACT – маленькие лодки; DEFORM –

большие головы у гонщиков; LARGE – огромные двигатели; SPEED – увеличение скорости лодки вдвое;

ZOOOOOM – увеличение скорости лодки в четыре раза.

G.Funk, ред.

#### Road Rash

Если, играя в «Big Game», вы пришли не в первой тройке, на экране RACE RESULTS вместо OKEY! выберите RACE AGAIN, при этом деньги, полученные вами сохранятся. Повторяя этот прием, можно набрать больше чем милиона!

Братья Пилоты, г. Норильск



#### Tekken 2

Тайные желания. Если в режиме Practice Mode выбрать интересного вам бойца и уже в игре (то есть тренировке) не прикасаться к джойстику секунд 20-30, то появится облачко с тайным желанием персонажа. Пол будет думать о ключах от своего мотоцикла, Джун – о конфетах и т.д.

Хайоуи, г. Москва

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS



## PlayStation

### Spyro the Dragon

В игре нажмите START, войдите в меню и зайдите в Inventory. Нажмите  $\square$ (x6),  $\circ$ ,  $\uparrow$ ,  $\circ$ ,  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\circ$ . Теперь, когда вы продолжите игру, количество ваших жизней увеличится до 99.

*Kombat, г. Омск*

### Speedster

Коды (вводятся на заставке).

Секретная трасса:

$\times$ ,  $\uparrow$ ,  $\Delta$ ,  $\downarrow$ , R1, L1.

Машины Heavymetal:

L1, R1, L1, K, R1,  $\uparrow$ .

Концепт-кары:  $\uparrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\times$ ,  $\circ$ ,  $\square$ .

*Flash и Scorpion, г. Москва*

### Spice World

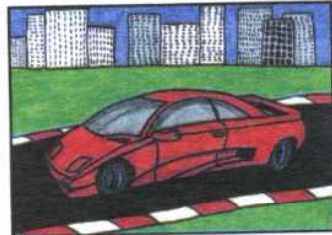
Гигантские девицы. В меню, когда Spice Girls гуляют по планете, нажмите START и нажмите  $\circ$ ,  $\square$ ,  $\circ$ ,  $\square$ . Код должен появиться на экране, что подтверждает правильность его ввода. Обнаженные девицы. Сделайте то же, что и в предыдущем случае, только нажмите  $\circ$ ,  $\Delta$ ,  $\Delta$ ,  $\circ$ . Теперь заново войдите в игру, нажав L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT + START. Появится новый титульный экран, где Spice Girls сидят голышом на стульях.

*Kombat, г. Омск*

### WCW Nitro

Раздувающиеся головы: на экране Start/Options наберите: L1 (7 раз), L2, SELECT (голова персонажей будут расти с каждым ударом).

*Death, г. Астрахань*



### The Need for Speed 3

Супер-движения (все комбинации набираются во время сражения).

Замораживающая ракета:  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\uparrow$ .

Огнемёт:  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ .

Высокий прыжок:  $\uparrow$ ,  $\uparrow$ ,  $\leftarrow$ .

Невидимость:  $\uparrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ .

Секретная арена «Подвальные помещения».

В опции PASSWORD введите:

$\uparrow$ ,  $\uparrow$ ,  $\uparrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\leftarrow$ . Теперь выберите режим DEATHMATCH,

машину и любую трассу. После того, как игра загрузится, вы окажетесь на секретной арене.

*G.Funk, ред.*

### Suikoden

В этой игре существует два вида сейвов — мирный и боевой. Мирный состоит в том, что надо зайти в гостиницу и сделать запись в дневнике. Боевой же сейв — хрустальный шар, появляющийся перед крупными заварушками.

*BULLdozer, г. Рязань*

### Tenchu (японская версия)

Дополнительные средства защиты и нападения (две следующие комбинации набираются на экране выбора всевозможных сюрикенов и флаконов с магическими снадобьями).

Дополнительное оружие: зажав R1, нажмите  $\uparrow$ ,  $\uparrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\square$ ,  $\Delta$ .

Увеличение каждого предмета на единицу: зажав L2, нажмите  $\uparrow$ ,  $\uparrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\square$ ,  $\Delta$ .

Восполнение жизненной энергии (вводится в игре после нажатия на START):  $\uparrow$ ,  $\uparrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\square$ ,  $\Delta$ .

*G.Funk, ред.*

### Spawn the Eternal

Неуязвимость. На паузе нажмите

L1+R1 и нажмите  $\square$  $\square$  $\circ$  $\circ$  $\Delta$  $\times$ .

*G.Funk, ред.*

### Toca: Touring Car Championship

Секретный трек: CMDISKO.

Зеркальный чемпионат:

PATSCREEM.

Водители-маньяки:

CMAYNEM.

Flash и Scorpion, г. Москва

### Rapid Racer

Вместо имени введите WINR, и вы стопроцентно одержите победу.

*BULLdozer, г. Рязань*

### The Unholy War

Как сделать доступными все карты. Войдите в режим Strategy. Выбрав пункт Set War, установите карту Mount Atlas. Теперь быстро введите  $\circ$  +  $\square$ , Select (4 раза), Start (3 раза),  $\square$ ,  $\square$ ,  $\circ$ ,  $\circ$  +  $\square$ . При правильном наборе появится сообщение «All Maps».

Четыре секретных персонажа.

Войдите в режим Mayhem. Выбрав пункт Set Teams, быстро введите  $\circ$  +  $\square$ , Select (4 раза), Start (3 раза),  $\square$ ,  $\square$ ,  $\circ$ ,  $\circ$  +  $\square$ . При правильном наборе появится сообщение «All Players».

*G.Funk, ред.*

## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, НЕ ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



### Jet Moto

Доступ ко всем трассам. В опциях установите:

Difficulty - AMATEUR,

Trophy Presenter - MALE.

Теперь перейдите к «Exit Options»

и нажмите  $\times$ . На титульном экране наберите  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\uparrow$ ,  $\rightarrow$ ,

$\downarrow$ ,  $\leftarrow$ . Затем нажмите  $\leftarrow$  и  $\times$ ,

чтобы вернуться в опции. Установите Difficulty — PROFESSIONAL,

Trophy Presenter — RIDER'S

CHOICE. Затем на титульном экране («Exit Options») и  $\times$  нажмите

$\uparrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\uparrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\downarrow$ ,

$\rightarrow$ . Вы услышите шелчок.

*Акира Куросава, г. Москва*

### Burning Road

Войдите в режим практики, выберите машину, трансмиссию и трассу. Когда начнется гонка, развернитесь и езжайте в противоположном направлении. Когда вы проедете первый Check Point, вас поставят на первое место, а другие машины развернутся и поедут за вами.

*Маленький Дракон, г. Нарва, Эстония*

### C: The Contra Adventure

Супер-бомба: на титульном экране

нажмите  $\square$  $\square$  $\rightarrow$  $\downarrow$  $\downarrow$  $\leftarrow$  $\square$  $\Delta$ .

*Братья Пилоты, г. Норильск*

### Jet Moto 2

Доступ ко всем трекам.

1. В опциях выберите уровень сложности MASTER и установите 5 кругов на трек.

2. Перейдите на экран установок PLAYER 1 и нажмите  $\times$  на «L1Dave»

3. Быстро нажмите  $\uparrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ , R2, R1, L2, L1. У вас на это всего 4 сек.

4. Вернитесь в экран опций и выберите 3 круга на гонку.

5. Нажмите  $\times$ .

*Flash и Scorpion, г. Москва*

### Invasion From Beyond

Выбор уровня. На экране «Press Start» наберите L1, R1, L2, R2,  $\Delta$ ,  $\times$ ,  $\circ$ ,  $\square$ ,  $\square$ ,  $\circ$ ,  $\times$ ,  $\Delta$ . Вернитесь на экран «Start Mission», где теперь сможете установить любой уровень.

*Kombat, г. Омск*

### Duke Nukem 3D:

#### Total Meltdown

Во время загрузки нажмите START на втором джойстике, и откроется секретное меню.

*Денис Ильичев, г. Екатеринбург*



### Red Asphalt

На заставке нажмите R1+L2 и, не отпуская, нажмите  $\Delta$   $\Delta$   $\uparrow$   $\uparrow$   $\leftarrow$   $\rightarrow$   $\downarrow$   $\downarrow$   $\times$   $\times$ . Вы сможете посмотреть все машины.

*Оставшийся Там, г. Екатеринбург*

### Duke Nukem: Time to Kill

У кого ранняя версия этой игры (одним из признаков является то, что коды, которые привел Lord Hanta в 41 номере, не действуют), не расстраивайтесь! Вы сможете получить все, даже больше. Просто нажмите на втором джойстике кнопку START — появится меню, где вы сможете сделать, что угодно, включая бессмертие). START нажимайте непосредственно в игре.

*Vasiok, г. Москва*

### The Need for Speed 4.

#### High Stakes

Денег сколько угодно!

Этот трюк требует одновременно применения двух карт памяти.

1. Купите себе тачку и засейтесь на две memory cards.

2. Зайдите в TWO PLAYERS, затем в HIGH STAKES.

3. Выберите машины и сыграйте. При проигрыше со второй карты памяти машина удаляется, а на первую записывается.

4. Запишите save с двумя машинами на две карты памяти и дальше

повторяйте пункты со второго по четвертый. Когда у вас будет достаточно машин, вы можете продать их и купить более навороченную и снова повторять п.п. 2-4 до тех пор, пока не получите денег столько, сколько вам хочется.

*Кудрявый Демон, г. Москва*

### Formula Karts

Введите в качестве пароля WOODSTOCK - откроются все недоступные ранее трассы.

*Эльдар «Warrior» Мамедов, г. Нижний Новгород*

### Guilty Gear

Чтобы сыграть за боссов, до того, как появится заставка игры, нажмите  $\downarrow$  +  $\square$  + L1+R2.

*Сергей Кимонко, г. Новосибирск*





# НАШ ВЫБОР В ИНТЕРНЕТ

(рубрику ведет Грустный Ёжик)

Сегодняшний выпуск нашей рубрики посвящен музыке в видеоиграх в любых её проявлениях и видах!

В огромном архиве Videogame Music Archive собраны midi-файлы (на момент написания текста общее их количество составляло 7522 штуки) с мелодиями, наверное, всех популярных игр для всех известных приставок, компьютеров и игровых автоматов: NES, Master System, SNES, Mega Drive, Nintendo 64, Saturn, Game Boy, Game Gear, PSX, Turbo Grafx 16, Neo-Geo, PC, Commodore 64. Напоминаю, что качество проигрывания midi напрямую зависит от модели вашей звуковой карточки.



<http://www.vgmusic.com/>



<http://www.soundtrackcentral.com/>

Самих записей вы здесь не найдете, зато к услугам посетителей разделы с отрывками на игровые саундтреки, бюро оперативных новостей, несколько форумов, где можно перекинуться парой слов с единомышленниками и обсудить обоюдные музыкальные вкусы. Регулярно публикуются обзорные статьи, ширится раздел ссылок.

На сети можно пообщаться с авторским коллективом нашего журнала:

Агент Купер (ag\_cooper@yahoo.com) ICQ UIN 41002187  
Владимир Сулов (rusbear@cityline.ru) ICQ UIN 7438885  
Lord Hanta (lordhanta@yahoo.com), ICQ UIN 12719898  
Eler Cant (elercant@hotmail.com)  
Просто Серёга (dj\_serega@yahoo.com) ICQ UIN 7283686

<http://www.omnigear.net/>

Недавно основанный, но активно развивающийся архив mp3-записей музыки из видеоигр, в основном из Xenogears (оригинальный саундтрек и альбом аранжировок Creid). Файлы mp3 отличаются тем, что звучат практически с CD-качеством, поэтому наслаждаться мелодиями в mp3 приятнее всего. Другое дело, что и занимают такие треки гораздо больше места, чем, к примеру, midi.



<http://sstrax.vgmusic.com/>

Square Soft Traх — страничка трекеров. Просьба не путать с фэнами Star Trek — здешние энтузиасты не обсуждают особенности размножения клингонов, а занимаются трекингом, то есть написанием с помощью специальных программок музыки в формате .wav. Файлы wav, в отличие от .midi, звучат с одинаковым качеством на любой саунд-карточке.

## Великий Дракон представляет:

боевики — фантастика — приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества

Учредители:  
ООО «Издательство АСТ»  
и ООО «КАМОТО»

Генеральный директор  
Леонид Потапов

Управляющий делами  
Наталья Бантле

Главный редактор  
Валерий Поляков

Зам. главного редактора  
Вадим Захарьин

Авторский коллектив редакции:

Александр Артеменко  
Виктор Базанов  
Николай Виноградов  
Роман Еремин  
Роман Ерохин  
Александр Казанцев  
Валерий Корнеев  
Александр Лапшев  
Александр Макаров

Иван Отчик  
Алексей Пожарский  
Артем Сафарбеков  
Кирилл Сидоров  
Сергей Спирин  
Владимир Сулов  
Илья Фабричников  
Алексей Яремчук

Компьютерная верстка «КАМОТО»  
Зав. компьютерным бюро  
Алексей Филатов



Напоминаем адрес страницы «Пещера Дракона ONLINE»  
<http://www.lgg.ru/gdragon>  
**Заглядывайте!**

## СПАСИБО

Редакция благодарит читателей, чьи материалы существенно облегчили работу над журналом. Вот их имена:  
Диметродон (г. Москва) — за присланные в редакцию дискиеты и картриджи; Сергей Пономаренко, Виктор Ермолаев (г. Мирный, Якутия), Dr. Grant (г. Пионерский, Тюменская обл.), Andy JR. (г. Москва), Sub-Zero & Reptile (г. Москва) — за материалы на дискетах; Тригорий Козлов, Виталий Кнапик (г. Нерюнгри, Якутия) — за видеосъемку игры Moto Racer, а также Евгений Функ — за рис. к статье Maximum Carnage (№43).

## Внимание иностранных читателей журнала «Великий Дракон»!

Если Вы хотите получить какие-либо номера журнала по почте, Вам нужно сделать почтовый перевод суммы, эквивалентной 3 (трём) долларам США за каждый номер, на наш адрес: 117454 Россия, Москва, а/я 21. На бланке перевода обязательно укажите номера журналов, которые Вы хотите получить, свой полный и точный адрес и фамилию, имя и отчество. Желательно также, чтобы после отправки перевода, Вы позвонили в редакцию по тел. 7-095-911-07-00 и сообщили номер квитанции и дату отправки перевода. После прихода денег мы сразу вышлем Вам заказанные журналы.

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ  
тел. (095) 911-07-00

Адрес для писем:  
117454 Москва а/я 21

Журнал «Великий Дракон» зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 018224

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов.

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы «Параграф». Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.

## Великий Дракон®

зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО «КАМОТО»  
Адрес редакции:

129085 Москва, Звёздный бульвар, 21

журнал «Великий Дракон» (44)

Формат 60x90/8, печать офсетная, тираж 25000 экз., цена свободная подписано к печати 15.07.99 г.

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Москва  
Печать — Чеховский полиграфический комбинат. Заказ 161  
Изготовление фотоформ — «Техника Молодёжи» Москва (095) 285-5625

© «Издательство АСТ»  
© «КАМОТО»

### Хит-парад героев игр

1. Scorpion (все Mortal Kombat) (2) (5)
2. Johnny Cage (Mortal Kombat 1-2, MD) (4) (5)
3. Raiden (Mortal Kombat) (3) (2)
4. Leon S. Kennedy (Resident Evil 2, PSX) (1) (2)
5. Sonic (все «Соники») (-) (1)
6. Cloud (Final Fantasy 7, PSX) (10) (2)
7. Heihachi Mishima (Tekken 3, PSX) (-) (1)
8. Lara Croft (Tomb Raider 1-3, PSX) (-) (1)
9. Solid Snake (Metal Gear Solid, PSX) (-) (1)
10. Donkey Kong (Donkey Kong Country, SNES) (-) (1)

### Музыкальный парад

1. Earthworm Jim 2 (MD) на Continue (5) (3)
2. Sonic 3 (MD) ледяной этап (-) (1)
3. Mortal Kombat 4 (PSX) заставка (-) (1)
4. Wild Arms (PSX) заставка (-) (1)
5. Cannon Fodder (MD) начальная (-) (1)
6. Tekken 3 (PSX) декорация Ling Xiaoyu (-) (1)
7. Road Rash 3 (MD) этап Italy (6) (2)
8. Tekken 2 (PSX) начальная заставка (-) (1)
9. Twisted Metal 2 (PSX) Лос-Анджелес (-) (1)
10. Soul Edge (PSX) начальный ролик (1) (4)

После названия игры указаны: первые скобки – место в прошлом хит-параде, вторые скобки – место в настоящем хит-параде, третьи скобки – в скольких хит-парадах ПОДРЯД присутствовала данная игра.



REAL GAMER

рис. Lobo, г. Москва

### 8-битные приставки

1. Duck Tales 2 (-) (1)
2. Battletoads & Double Dragon (2) (8)
3. Zen Intergalactic Ninja (-) (1)
4. Aladdin (3) (2)
5. TMNT Tournament Fighters (-) (1)
6. Godzilla (-) (1)
7. Marble (-) (1)
8. The Jungle Book (7) (2)
9. Addams Family (-) (1)
10. Earth Worm Jim 2 (4) (2)

### 8-битная приставка Game Boy

1. The Legend of Zelda
2. Super Mario Land
3. Killer Instinct
4. Dragon Heart
5. Wario Land 2
6. Super Mario Land II
7. Smurfs
8. Mortal Kombat 2
9. Star Wars
10. World Cup 98

### 16-битная приставка SUPER NINTENDO

1. Donkey Kong Country 2 (1) (17)
2. Killer Instinct (2) (20)
3. Doom (3) (11)
4. Super Metroid (8) (6)
5. Donkey Kong Country (4) (2)
6. Donkey Kong Country 3 (-) (1)
7. Yoshi's Island (10) (2)
8. Mortal Kombat 3 (6) (4)
9. Toy Story (-) (1)
10. Jungle Strike (-) (1)

### 16-битные приставки на MegaDrive-2

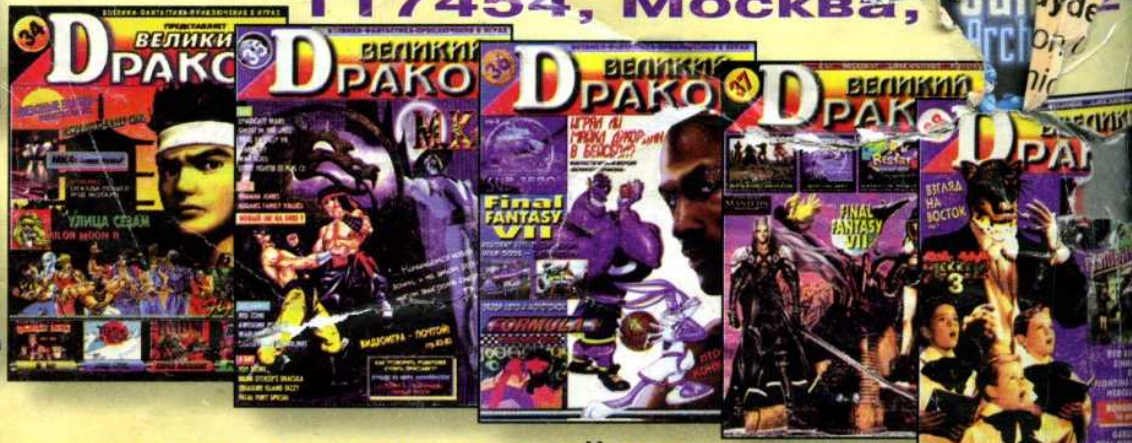
1. Dune 2 (1) (8)
2. Ultimate Mortal Kombat 3 (2) (6)
3. Sonic 3D Blast (-) (1)
4. Монополия (-) (1)
5. Earthworm Jim 2 (-) (1)
6. Theme Park (-) (1)
7. Comix Zone (-) (1)
8. Mortal Kombat 3 (5) (2)
9. Beyond Oasis (6) (3)
10. Zero Tolerance (4) (4)

### 32-битная приставка Sony PlayStation

1. Final Fantasy 7 (5) (10)
2. Mortal Kombat 4 (6) (2)
3. Tekken 3 (1) (5)
4. Resident Evil 2 (9) (11)
5. Command & Conquer (4) (13)
6. Need for Speed 3 (-) (1)
7. Vigilante 8 (7) (2)
8. Metal Gear Solid (-) (1)
9. Tomb Raider 3 (-) (1)
10. Parasite Eve (-) (1)

# Великий Дракон – по

Заказы направляйте (лучше на открытках) по адресу: 117454, Москва,



**БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ!**  
Цена, включая стоимость пересылки,  
**25 руб. за номер**

Оплата по получении журнала на почте.

Высылаем по почте номера с **21 по 43**

(кроме 22, 25, 26, 30 и 31),

и сборники "Крутой Геймер" №№ 6, 7.

На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".

ТЕЛЕФОН РЕДАКЦИИ:

**911-07-00**

по нему вы можете сделать ваш заказ



## ПОДАРОК от Великого Дракона!

В каждый 50-й экземпляр журнала, отправленный по почте, Великий Дракон самолично вкладывает диск с игрой для Sony PlayStation

Цена за номер при этом не увеличивается!

